

К Н И Г А П Р А В И Л

Ч У Ж О Й

Н А С Т О Л Ь Н А Я Р О Л Е В А Я И Г Р А

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Томас Хёренстам

ГЛАВНЫЙ СЦЕНАРИСТ

Эндрю Э. С. Гаска

ХУДОЖНИК-ИЛЛЮСТРАТОР

Мартин Грип

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

Кристиан Гранат

Главный разработчик

Томас Хёренстам

Консультант

Эндрю Э. С. Гаска, творческий директор студии BLAM! Ventures

Сценарий

Дейв Семарк, Мэттью Тайлер-Джонс,
Эндрю Э. С. Гаска

Предпечатная подготовка

Дэн Алгстранд

Соавторы

Пол Эллиот, Нильс Карлин, Коста Костулас,
Дейв Семарк, Брэндон Боулинг

Служба поддержки клиентов

Дженни Бремберг

Бренд-менеджер

Джо ЛеФави, творческий директор Genuine Entertainment

Рецензирование

Джонас Ферри

Перевод на русский язык

Барвара «Энати» Колесниченко

Редактор

Кэм Бэнкс

Редактура

Анастасия «Хима» Гастева и Татьяна Anarett Курочкина

Вычитка

Брэндон Боулинг, Коста Костулас

Корректурa

Ирина Silwingwen Башкатова

Дизайн кораблей и транспорта

Джон Р. Малейни

Адаптация дизайна и верстка

Мария «Марэн» Шемшуренко

Дизайн оружия

Аксель Торвениус

Руководство локализацией

Александр Ермаков

Звёздные карты

Кристиан Гранат, Эндрю Э. С. Гаска,
Клара Фей-Фей Чария

Работа с клубами и маркетинг

Алексей «Тринити» Черняк

Особая благодарность

Скотт Миддлбрук, Маркус Фрибе, Вилли Голдмэн, Грэхем Лэнгридж, Гарри Гаррис, Алекс Уайт, Даррелл Кёртис, Джош Иззо, Аарон Персиваль, Крис Принс и Creative Assembly, Саймон Бэлкон, Киль Брайант, Дрю и Уильям Пейс, Джим Пизар, Джейми Прейтер, Деррин Проктор, Майк Раш, Венди Скотт, Бен Тёрнер, Джон Уилкинсон и Gearbox Software, Эндрю Чария, Э.Л. Томас, доктор Брэд Такер, Брэдли Джон Сьюдбэк, Клара Фей-Фей Чария, Дэниэл Купер, Ботос Имре, Кэрол Рёдер, Крэйг Рэдоу, Даниэль Нашен, Николь Шпигель, Стив Цирлин и Ридли Скотт

Тестирование игры и обратная связь

Марко Берманн, Саймон Андерссон, Рикард Антройя, Джоэль Остлунд, Ларс Ринде, Марко Аумада Йунтунен, Артур Фоксандер, Джастин Лэнгли, Стэффан Фладвад, Джонас Ферри, Йохан Уикмен, Свен Хольмстрём, Кристофер Съё, Мэттью Тайлер-Джонс, Дейв Семарк, Анжали Клэйден, Адам Гилберт, Аддрамир Палинор, Эйден Джей Шарп, Эдриан Фрейзер, Альберт Джульби, Алек Маклеод, Александер Трейвер, Александр Белзил, Андер Перссон, Андреас Неги, Эндрю Макколл, Энсон Ли, Энтони Робинсон, Эшли Рид, Бенджамин Чи, Билл Григгс, Борха Перез, Брент Кинкейд, Бретт Дезмонд, Брайан Вилле, Кэссиди Фрэзи, Чад Митчелл, Чарльз Коттлер, Крис Хатчинсон, Крис Лоуи, Кристоф Николопулос, Кристофер П. Кроссли, Кристофер Трейвис, Cold Steel 730, Д. В. Стори, Дэниэл Ральф Рид, Дариуш Хорбал, Даррен Шлёвин, Дейв Чаппел, DaveC, Дэвид де Виссер, Дэвид Джей Ламбадзе, Дэвид Лим, Дэвид Макдермотт, Дэвид Росс, Дэннис Ховстадиус, Дерек Смык, Дирк Джонсон, Дон Чой, Даг Келлер, Дуглас Бэйли, Дрю Стюарт, Эдвард Хорн, Айрик Буль, Эллиот Райли, Эрик Дедалус, Итан Айхштадт-Андерсон, Фенхорн, Фрейзер Бернард, Фредерик Кот, Г.Р. Шоттон, Джоффри GEO Шоу, Герхард Силдоэнфейн, Джина Браун, Гленн Хант, Грэхем Спиринг, Г. Шэннон Кук, Хэнк Беланжер, Харриет Брэндсон, Хрвое Рухек, И. Джордан Томпсон, Иан Дорч, Джексон Фройнд, Джеймс Фуллер, Джеймс Ормей, Джеймс Тибодо, Джейсон Белл, Джейсон Бергман, Джейсон Тэйлор, Джейсон Уэнсдей Миллер, Джей Александер Хафнер, Джефферсон Пауэрс, Джеффри Б. Миллер, Джеффри К. Локк, Дженифер Вольфф, Джерад Бэйли, Джереми Гиптон, Джереми Хикс, Джоуи Браун, Джон Брент Маецк, Джон Кингснорт, Джон-Пол Киллилей, Йон Шверёб, Джонатан Питер Джордж Мюррей, Джордан Фишбёрн, Джордан Мадай, Джордан Макинтош, Йорн Йоханс, Джос. А. Фиш, Джошуа Коуп, Джошуа Фассет, Джошуа Лэнк Хэнкок, Джошуа Трэшер, Хуан Мануэль Родригез, Джастин Уолден, Кейли Гибони, Кен Фолксон, Киммо Куллонен, Кжиштоф Джакса Рудек, Кун Даниэль, Ли Годро, Леви Харрис, Лоджермакс, Лор Литтон, Лоуи Фэмил, Мацей Комашило, Мейхас Вани, Мария Сканава, Марк Делсинг, Марк Хьюз, Марк Лазур, Мэрв Брейг, Мэттью Морган, Мэттью В. Смит, Мэттью Вудард, Максимилиан Вердерер, Майкл Купер, Майкл Хайлеманн, Мишель Финелли, Морган Макнейл-Педерсен, Наташа Залески, Нейтан Райдингс, Найджел Мёрфи, Пол М. Джордан, Павел Цибула, Пэйтон Р. Робертсон, Петер Г. Сёдерберг, Филип Райсс, Пьер-Ив Сируа Курнуайе, Пётр Козликовски, Пётр Выядловски, Ричард Хаффман, Ричард Рэймент, Ричард Тёрнбулл, Рик Залески, Рики Пол Баркер, Роб Бертич, Роб Виланд, Роберт Бриджес, Райан «Несфис» Гарретт, Райан Дженикинс, Сэм Джонс, Сон Конлин, Скотт Гайдэр, Скотт Престон, Скотт Ропел, Шон Робертс, Шон Хартлей, Саймон Энгмалм, Софеарат Чорн, Стефан Линдквист, Стефан «Стефуш» Ван Кауверберге, Стивен О'Мара, Стив Рамирес, Стивен Годби, Стюарт Стронг, Сту Гофф, Сьюн Нодску, Сильвестр Торн, Ташфин Бимди, Тауни Томпсон, Тибо Мейер, Томас Дини, Томас Джаквинто, Томас Кемптон, Торстен Дойхлер, Тидус Тюдор, Томми Скотт, Тони Чик, Тайлер Сачвилл, Уэйн Л. Августсон, Уэйн Попплтон, Уилл Хайндмарч, Уильям Хостман, Зак Стивенс, Зак Макати

1 КОСМОС — ЭТО АД 7



В ЧЁМ ДЕЛО, «МАТЬ»? 9

ЖИЗНЬ ФРОНТИРА 10

ХОЗЯЕВА ФРОНТИРА	11
ГОСПОДСТВО СРЕДИ ЗВЁЗД	12
СЛУХАМИ КОСМОС ПОЛНИТСЯ	12
А НА САМОМ ДЕЛЕ...	13

РАБОТА НА ФРОНТИРЕ 16

КОЛОНИСТЫ ФРОНТИРА	16
КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ	16
КОЛОНИАЛЬНЫЕ МОРПЕХИ	16
ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМПАНИЙ	17

КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ 18

«МАТЬ»	18
--------	----

РЕЖИМЫ ИГРЫ 19

РЕЖИМ КИНО	19
РЕЖИМ КАМПАНИИ	19

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕМЫ 20

КОСМИЧЕСКИЕ УЖАСЫ	20
НАУЧНО-ФАНАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК	20
ЧУДЕСА МИРОЗДАНИЯ	20

ИНСТРУМЕНТЫ ИГРЫ 21

БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ	21
ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ	22
КОЛОДА КАРТ	22

ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ? 23

2 ПЕРСОНАЖ ИГРОКА 24



РЕЖИМ КИНО	26
РЕЖИМ КАМПАНИИ	26

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ 27

РОД ЗАНЯТИЙ	27
ХАРАКТЕРИСТИКИ	27
НАЧАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	
ХАРАКТЕРИСТИК	28
НАВЫКИ	28
ДОСТОИНСТВА	29
СТРЕСС	30
ЗДОРОВЬЕ	30

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ 30

ИМЯ	30
ВНЕШНИЙ ВИД	30
ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ	31
ПРИЯТЕЛИ И СОПЕРНИКИ	31

СНАРЯЖЕНИЕ 33

НАГРУЗКА	34
РЕСУРСЫ	34

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 35

ПУНКТЫ ОПЫТА	35
НА ЧТО ТРАТИТЬ ПУНКТЫ ОПЫТА	36
НОВЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ	36

КОЛОНИАЛЬНЫЙ МАРШАЛ 38

КОЛОНИАЛЬНЫЙ МОРПЕХ 40

КОМАНДИР 42

МЕДИК 44

ПИЛОТ 46

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМПАНИИ 48

РАБОТЯГА 50

РЕБЁНОК 52

УЧЁНЫЙ 54

3 НАВЫКИ 56



ПРОВЕРКИ 58

ЗНАЧИТ УСПЕХ	58
ПРОВАЛ — ДЕЛО ТОНКОЕ	59
РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ	60
УРОВЕНЬ СТРЕССА	61
ПАНИКА	61
ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС	62
СОВМЕСТНЫЕ ПРОВЕРКИ	62
МОДИФИКАТОРЫ	62
СЛОЖНОСТЬ	63
ПОМОЩЬ	63
ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ	64

НАВЫКИ 64

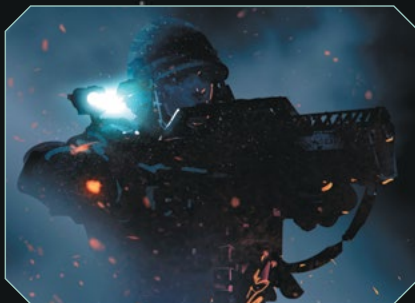
ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА	
(ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)	64
ВЫНОСЛИВОСТЬ	
(ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)	65
БЛИЖНИЙ БОЙ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)	66
ПРОВОРОСТВО (ЛОВКОСТЬ)	66
ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛОВКОСТЬ)	67
ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ	
(ЛОВКОСТЬ)	67
НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)	68
ИНФОРМАТИКА (СМЕКАЛКА)	69
ВЫЖИВАНИЕ (СМЕКАЛКА)	70
ВЛИЯНИЕ (ЭМПАТИЯ)	70
МЕДПОМОЩЬ (ЭМПАТИЯ)	71
ЛИДЕРСТВО (ЭМПАТИЯ)	71

4 ДОСТОИНСТВА 72



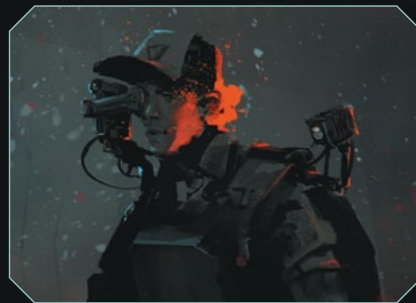
ДОСТОИНСТВА КОЛОНИАЛЬНОГО МАРШАЛА	74
ДОСТОИНСТВА КОЛОНИАЛЬНОГО МОРПЕХА	74
ДОСТОИНСТВА КОМАНДИРА	75
ДОСТОИНСТВА МЕДИКА	75
ДОСТОИНСТВА ПИЛОТА	75
ДОСТОИНСТВА ПРЕДСТАВИТЕЛЯ КОМПАНИИ	76
ДОСТОИНСТВА РАБОТЯГИ	76
ДОСТОИНСТВА РЕБЁНКА	76
ДОСТОИНСТВА УЧЁНОГО	77
ОБЩИЕ ДОСТОИНСТВА	78

5 СРАЖЕНИЯ И ПАНИКА 80



ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО	82
КАРТЫ И ОБЛАСТИ	82
ГРАНИЦЫ И ВИДИМОСТЬ	83
ВРЕМЯ	83
СКРЫТОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	85
ПРОТИВНИКИ	85
ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОТИВНИКОВ	85
ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ	86
ИНИЦИАТИВА И ДЕЙСТВИЯ	86
СТАНДАРТНЫЕ И БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ	87
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	89
ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДИШКА	90
БЛИЖНИЙ БОЙ	91
ЗАЩИТА	92
ЗАХВАТ	93
ОТСТУПЛЕНИЕ	93
ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ	91
АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ	96
УКРЫТИЯ	96
ПАТРОНЫ	96
СЕКТОР ОБСТРЕЛА	97
УРОН	98
БРОНЯ	98
ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ	98
НЕБОЕСПОСОБНОСТЬ	98
ТРАВМЫ	99
СМЕРТЬ	99
СТРЕСС И ПАНИКА	103
УРОВЕНЬ СТРЕССА	103
ПРОВЕРКА ПАНИКИ	104
ПАНИКА ОТСТУПАЕТ	104
СНЯТИЕ СТРЕССА	104
ДРУГИЕ ОПАСНОСТИ	106
ВАКУУМ	107
ВЗРЫВЫ	109
РАДИАЦИЯ	112
СИНТЕТИКИ	113
КСЕНОМОРФЫ	114
СРАЖЕНИЯ И ТРАНСПОРТ	115
ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ	116
СРАЖЕНИЯ С УЧАСТИЕМ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ	116
ПОВРЕЖДЕНИЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ	116
ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ	117
РЕМОНТ	117

6 СНАРЯЖЕНИЕ И ТРАНСПОРТ 118



ОРУЖИЕ И БРОНЯ	120
СВОЙСТВА ОРУЖИЯ	120
ПИСТОЛЕТЫ	121
ВИНТОВКИ	123
ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ	127
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ	129
СКАФАНДРЫ И БРОНЯ	130
ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ	132
ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ	132
НАКОПИТЕЛИ ДАННЫХ	133
ЭЛЕКТРОННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	134
СМОТРОВЫЕ ПРИБОРЫ	136
ИНСТРУМЕНТЫ	137
МЕДИЦИНСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	138
ЛЕКАРСТВЕННЫЕ ПРЕПАРАТЫ	139
ЕДА И НАПИТКИ	141
ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА	142
ТЯГАЧ «ДАЙХОТАЙ» 8X8	142
ВЕЗДЕХОД «ВЕЙЛАНД» NR-9	143
БРОНЕТРАНСПОРТЁР СЕРИИ M570	144
ВОЗДУШНЫЙ ГИРОКАР ВЕРТИКАЛЬНОГО ВЗЛЁТА И ПОСАДКИ	145
ЧЕЛНОК «ШАЙЕНН» UD-4L	146
ГРУЗОВАЯ ПЛАТФОРМА- ПОДЪЁМНИК WY-37B	148

7 ТЯГОТЫ ЖИЗНИ СРЕДИ ЗВЁЗД 150



СКОРОСТЬ СВЕТА — НЕ ПРЕДЕЛ 152
СОН СРЕДИ ЗВЁЗД 153

ИССЛЕДОВАННЫЙ КОСМОС 154

ЖИЗНЬ В КОСМОСЕ 155

ШЕСТЕРЁНКИ ВРАЩАЮТСЯ 155
ЗВЕЗДОЛЁТЫ 156
КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ 157
КОЛОНИИ В ДАЛЁКИХ МИРАХ 160
ЖИЛЬЁ 161
ВНЕШНОСТЬ НИЧТО,
ПРАКТИЧНОСТЬ — ВСЁ 161
БЕЗ ДЕНЕГ КАК БЕЗ РУК 163
РАБОТА ПО НАЙМУ 163
СРЕДСТВА СВЯЗИ 164
СМИ 165
РАЗВЛЕЧЕНИЙ 165
РЕЛИГИЯ 166
ОРГАНЫ ПРАВОПОРЯДКА 167

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ 168

КЛАССЫ И КОМПОНЕНТЫ КОРАБЛЕЙ 168
НА ГРАНИ ФАНТАСТИКИ 169
ОСНОВНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ КОРАБЛЯ 172
ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ 172
КОРАБЕЛЬНЫЕ ОРУДИЯ 178
УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ 180
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ 181

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ 2183 ГОДА 182

МОДЕЛЬ «КОРВУС» СМ-90S 182
МОДЕЛЬ «БИЗОН» СМ-88G 183
МОДЕЛЬ «БИЗОН» СМ-88H 184
МОДЕЛЬ «СТАР КЛИППЕР» CYG-NS3 184
ЧЕЛНОК «СТАРКАБ» 185
ФРЕГАТ КЛАССА «КОНЕСТОГА» 188

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ 190

КОРАБЕЛЬНЫЕ ДОЛЖНОСТИ 190
ДИСТАНЦИЯ И ОБЛАСТИ 190
СКОРОСТЬ СБЛИЖЕНИЯ 191
ОБНАРУЖЕНИЕ 192
ИНИЦИАТИВА И ХОДЫ 192
КАК ОБЪЯВЛЯТЬ ДЕЙСТВИЯ 193
ДЕЙСТВИЯ ШТУРМАНА-ОПЕРАТОРА 193
ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТА 195
ДЕЙСТВИЯ БОРТСТРЕЛКА 198
ДЕЙСТВИЯ БОРТИНЖЕНЕРА 198
КОРАБЕЛЬНАЯ БРОНЯ 199
СТРУКТУРНЫЙ УРОН 199
ПОВРЕЖДЕНИЯ 199
РЕМОНТ КОРАБЛЯ 202

8 УЧАСТЬ «МАТЕРИ» 206



ПРИНЦИПЫ ИГРЫ 206

ЗАИМСТВУЙ ИЗ ФИЛЬМОВ 208
ОГРАНИЧИВАЙ ИГРОКОВ 208
НЕ СПЕШИ 208
ПУСТЬ ПОНЕРВНИЧАЮТ 209
ДАЙ ПЕРЕДЫШКУ 209
УЧИТЫВАЙ ИХ ЦЕЛИ 209
ПУСТЬ СМЕРТЬ БУДЕТ УЖАСНОЙ 209
ПОКАЖИ ИМ ВСЕЛЕННУЮ 209

ТЕМЫ 210

КОСМИЧЕСКИЕ УЖАСЫ 210
НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК 211
ЧУДЁСА МИРОЗДАНИЯ 211

СТРЕСС И УЖАС 213

ТРИ СТАДИИ СТРАХА 214
СНЯТИЕ СТРЕССА 215
КОМАНДА РАЗДЕЛЯЕТСЯ 215

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО 216

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО 216

РЕЖИМ КИНО 217

СТРУКТУРА КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИХ
СЦЕНАРИЕВ 218

РЕЖИМ КАМПАНИИ 219

НУЛЕВАЯ ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА 219
ЦЕЛИ И НАГРАДЫ 219
ДОМ 220
ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЁЗДАМ 220
КАК СОЗДАВАТЬ ЗАДАНИЯ 220
КАМПАНИЯ И КСЕНОМОРФЫ 221

9 ПРАВИТЕЛЬСТВА И КОРПОРАЦИИ 222



БОЛЬШОЙ БИЗНЕС, БОЛЬШАЯ
ПОЛИТИКА И БОЛЬШАЯ ЛОЖЬ 224

ИМПЕРИЯ ТРЁХ МИРОВ 225

СОЕДИНЁННЫЕ АМЕРИКИ 228

СОЮЗ ПРОГРЕССИВНЫХ НАРОДОВ 231

НЕЗАВИСИМЫЕ КОЛОНИИ ВНУТРЕННИХ СИСТЕМ 234

МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТОРГОВАЯ КОМИССИЯ 236

ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ 238

ЛАСАЛЬ БИОНЕЙШНЛ 241

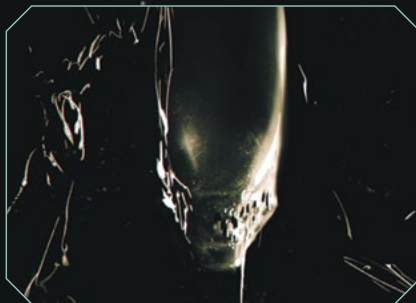
СИГСОН 243

10 ЗВЁЗДНЫЕ СИСТЕМЫ И ПЛАНЕТЫ 246



СОЛНЕЧНЫЙ СЕКТОР	249
ВНУТРЕННИЕ СИСТЕМЫ	250
СЕКТОР НОВЫЙ ЭДЕМ	251
СИСТЕМА AG-4550	251
СИСТЕМА ХЕСКЕ 337	252
ВНЕШНЯЯ ВУАЛЬ	253
СЕКТОР 3847	254
СИСТЕМА JRG-770	254
СЕКТОР НЕРОИД	255
СИСТЕМА POL-5362	255
СИСТЕМА ФИОРИ 16	256
СЕКТОР БАО САУ	260
СИСТЕМА 17 ФЕЙ ФЕЙ	260
ВНЕШНЕЕ КОЛЬЦО	261
СЕКТОР БОРОДИНО	262
СИСТЕМА РЕЙКВИСТ	262
СИСТЕМА ГЛИЗЕ 326–3827	263
СИСТЕМА 8 ЭТА ВОЛОПАСА	263
СЕКТОР ТАРТАР	264
СИСТЕМА GJ229A	266
СИСТЕМА GL300	266
ФРОНТИР	268
СИСТЕМА ХАДАДЖИ	268
СИСТЕМА АЛЬФА РЕЗЦА	269
СИСТЕМА ГАММА ЗАЙЦА	271
СИСТЕМА ЭПСИЛОН СЕТКИ	272
СИСТЕМА ТАНАКА	273
СИСТЕМА ДЗЕТА СЕТКИ	273
СЕКТОР117	281
СИСТЕМА АХИЛЛЕС	281

11 ЧУЖИЕ И ИНЫЕ 284



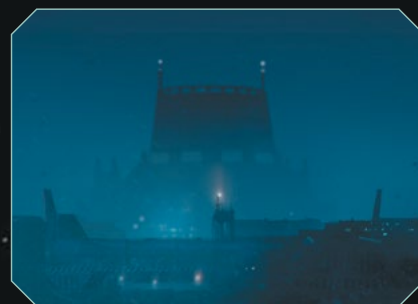
СОЗДАТЕЛИ	286
ФИЗИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ	287
АРХИТЕКТУРА	287
ТЕХНОЛОГИИ	290
КСЕНОМОРФЫ	292
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	292
ДЛЯ КСЕНОМОРФОВ	292
СКОРОСТЬ	293
ОСОБЫЕ АТАКИ	293
НЕОМОРФЫ	295
ПЕРВАЯ СТАДИЯ. ЯЙЦА НЕОМОРФОВ	295
ВТОРАЯ СТАДИЯ. СПОРЫ НЕОМОРФОВ	296
ТРЕТЬЯ СТАДИЯ. ЖИЛОРЕЗ	296
ЧЕТВЁРТАЯ СТАДИЯ. НЕОФИТ (МОЛОДЬ)	297
ПЯТАЯ СТАДИЯ. ВЗРОСЛЫЙ НЕОМОРФ	298
КСЕНОМОРФ XX121	299
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ	300
КСЕНОМОРФА XX121	300
ПЕРВАЯ СТАДИЯ. ОВОМОРФ (ЯЙЦО)	302
ВТОРАЯ СТАДИЯ. ЛИЦЕХВАТ	304
ТРЕТЬЯ СТАДИЯ. ГРУДОЛОМ	307
ЧЕТВЁРТАЯ СТАДИЯ. ОХОТНИК,	
РАЗВЕДЧИК И ТРУТЕНЬ	310
ПЯТАЯ СТАДИЯ. СОЛДАТ,	
РАБОЧИЙ, ЧАСОВОЙ	312
ШЕСТАЯ СТАДИЯ. ПРЕТОРИАНЕЦ,	
КРУШИТЕЛЬ, КОРОЛЕВА	314
СЕДЬМАЯ СТАДИЯ И ВЫШЕ	316
УЛЕЙ ЧУЖИХ	317
ПРОЧИЕ ВНЕЗЕМНЫЕ ВИДЫ	318
РОЙ	318
МОЛОТИЛЬЩИКИ	320
ЛЬВИНЫЕ ЧЕРВИ	322
ТАНАКИЙСКИЕ СКОРПИОНИДЫ	324

12 КАМПАНИЯ 326



СЦЕНАРНЫЕ СХЕМЫ	328
СОЗДАНИЕ ЗВЁЗДНОЙ СИСТЕМЫ	332
СОЗДАНИЕ ЗАДАНИЙ	343
ГРУЗОПЕРЕВОЗКИ	344
ВОЕННЫЕ МИССИИ	347
ЭКСПЕДИЦИИ	350
ВСТРЕЧИ И ПРОИСШЕСТВИЯ	353
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО	356
СТАНЦИЯ «НОВГОРОД»	360

13 ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ НАДЕЖДЫ 370



ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ	372
ОБЛАСТИ	380
СОБЫТИЯ	384
ЭПИЛОГ	385



К О С М О С — Э Т О А Д

Не скрою, шансов у вас нет. Но мои симпатии на вашей стороне.

ЭШ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 006:00.
ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. «Миранда» загрузилась
припасами на станции «Анкорпойнт». Теперь к ней подцеплен
допотопный очистительный модуль УХ-3. Компания хочет, чтобы
мы отбуксовали его к Соломонам. Хреновая задачка, да и платят
так себе, но всё ж лучше, чем летать пустыми. Большинство моих
работяг — старички. Джеффрис и Эллери — за штурвалом, Нгуен
и Торрес приглядывают за грузом, а Нэт и Рид — техники (заметка
для себя: никаких больше семейных пар у меня на борту, эти двое
опять не ладили). Хейес здесь единственный новичок. Он медик,
временно перебрался к нам от капитана Хьюза. ■

Космос — это бескрайнее, мрачное и недруже-
любное пространство. Гамма-лучи и нейтринные
вспышки умирающих звёзд поджарят тебя заживо,
чёрные дыры разорвут тебя на куски, в вакууме
твоя кровь вскипит, а рассудок помутится. Закричи —
и тебя никто не услышит, удержи дыхание — и воздух
порвёт твои лёгкие в клочья.

И всё же в космосе есть жизнь — рубежи обитаемых
просторов непрестанно расширяются. Государства
застряли в жестокой холодной войне, а жадные до денег
корпорации борются за драгоценные ресурсы. Колонисты
летят к дальним звёздам и ставят на кон собственные жизни:
каждый новый покорённый мир сулит им или большой куш,
или большую беду. Ну и не стоит забывать ещё кое о чём.
В тени каждого астероида

прячутся существа, совсем не похожие на людей. Существа
причудливые, неведомые и смертоносные.

Чужие.

Перед тобой — официальная настольная ролевая
игра по киновселенной «Чужих». Мир, который откроется
тебе на страницах этой книги, полон ужасов и боли. В нём
богатые корпорации балансируют на грани войны, андроиды
играют в богов, а космические дальнобойщики и морпехи
превращаются в инкубаторы для новорождённых монстров.

Этот мир жесток и не прощает ошибок. Твоя жизнь здесь
ничего не стоит, ведь ты — всего лишь расходный материал.

Попробуй выжить, если сможешь. ■

В ЧЁМ ДЕЛО, «МАТЬ»?

*И другое знамение явилось на небе: вот, большой красный дракон...
Хвост его увлёк с неба третью часть звёзд и поверг их на землю.*

ОТКРОВЕНИЕ ИОАННА БОГОСЛОВА (12:3-4)

Инопланетные создания, которых принято называть «чужими», — истинные порождения ночных кошмаров. Каждое из них — от неоморфа до ксе-номорфа — загадочно и удивительно. В них воплотились все тайны природы, которые мы пока не можем постичь. Они являются живым воплощением нашего страха за собственные тела, которые могут осквернить и которыми могут воспользоваться. Человечество нужно этим паразитам лишь для размножения: в нас они выращивают своё потомство. Цикл жизни чужого состоит из смерти и возрождения, но людям, которые оказались в него втянуты, суждена лишь смерть.

Сага о чужих — это не просто история об инопланетных тварях. Это сказание о том, как человечество расплачивается за свою гордыню. Это история о семье и материнстве, о жертве и утра-

те. В ней поднимаются непростые вопросы искусственного разума и веры, а творец и его творения пытаются одолеть друг друга в борьбе за власть.

Это история о ненасытных корпорациях и о том, что даже превосходное оружие и современнейшие технологии никого не спасут от ужасов, которые таятся за пределами изведанной вселенной. Если постоянно совать нос куда не следует, наплевав на последствия, то кара не заставит себя ждать.

В игре «Чужой» вы будете путешествовать по суровым мирам Фронтيرا, по дальним рубежам исследованного космоса, где царит нищета и запустение. Здешные края не прощают ошибок. Именно тут вашим персонажам предстоит сразиться с демонами — причём не только с внутренними. ■

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 008:30. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. Вылетели с «Анкорпойнта», следующая остановка — Тедус. И, конечно, у нас уже начались проблемы. На сей раз семейные. Рид опять поднялся на борт пьяным, и Нэт врезала ему по роже. Может, даже нос сломала. Я вмешалась, пока они не успели натворить чего похуже. Чёрт, я ведь им не нянька. Я — их капитан! ■

ЖИЗНЬ ФРОНТИРА

В пустыне ничего нет... А кому нужна пустота?

ДЭВИД 8, «ПРОМЕТЕЙ»

Фронтир начинается на краю Внешней Вуали, захватывает все обследованные территории Внешнего Кольца и простирается в дальний космос. Внешняя Вуаль — это обширная область, которая расположена между Внутренними системами и Внешним Кольцом. Здесь сокрыто немало полезных ископаемых. Что касается Кольца, то там находится множество колоний, и защищают их силы Колониального военно-космического флота. А вот о том, что лежит за его границами, можно только гадать. Первопроходцев, которые летят в те пределы, в первую очередь манит неизведанное. Беззаконие и преступность — не редкость на Фронтире. Поселенцы сравнивают его с Диким Западом времён колонизации Америки.

Жителям Фронтира приходится нелегко, человеческая жизнь здесь почти ничего не стоит. На мно-

гих планетах вполне можно дышать: над воздухом потрудились специальные атмосферные процессоры. Большинство местных поселенцев — это старатели, хозяева мелких предприятий, фермеры и землевладельцы. В некоторых мирах добывают и перерабатывают руду и топливо, в других — выращивают еду и водоросли. Космические станции — такие как, например, «Анкорпойнт» — это нейтральные территории и верфи, из которых в далёкий космос вылетают экспедиции.

Соседние колонии не всегда ладят друг с другом. Нередко у них расходятся интересы, и тогда вспыхивают вооружённые конфликты. Но колониальные морпехи восстанавливают мир и порядок. Границы Фронтира постоянно меняются, как и его карта. Из-за территориальных споров колонии нередко кочуют из одних рук в другие.

ХОЗЯЕВА ФРОНТИРА

Зону Фронтира, большая часть которого находится под контролем Соединённых Америк, поделили несколько государств-наций. Между ними царит хрупкий мир, но не обходится и без территориальных разногласий. Ниже вы найдёте список крупнейших правительств, соперничающих друг с другом за местные ресурсы.

ИМПЕРИЯ ТРЁХ МИРОВ. Корпорация «Вейланд-Ютани», с которой связаны бывшая Великобритания, Япония и несколько других, не столь крупных стран, своим существованием обязана Империи Трёх Миров и появилась на свет в результате слияния британской компании «Вейланд Корп» и японской «Ютани Корпорейшен». Империя одной из первых начала исследовать космос, и под её контролем находятся старейшие колонии Внутренних систем. Однако на территории Фронтира власть её не так велика, а интересы её представляет «Вейланд-Ютани».

СОЕДИНЁННЫЕ АМЕРИКИ. Это государство появилось на свет в 2100 году, когда Северная, Центральная и Южная Америки объединились в одну страну, чтобы противостоять растущей силе Империи Трёх Миров. Объединённые Америки представляют собой могучую нацию, которая смело исследует и колонизирует звёздные системы. Именно её стоит благодарить за то, что рубежи Фронтира постоянно расширяются. В подчинении Америк находятся колониальные морпехи

и колониальный флот — две самые крупные силы, поддерживающие мир и порядок на Фронтире.

СОЮЗ ПРОГРЕССИВНЫХ НАРОДОВ. СПН — это могущественный альянс нескольких социалистических систем. Он контролирует обширные, но бедные ресурсами космические территории и вырос из коалиции разных стран, в которую входили Россия и Вьетнам. Это единственное государство, которое не волнует заботы торговых корпораций, поэтому порой ему трудно найти общий язык с «Вейланд-Ютани». Хотя СПН проигрывает в гонке вооружений, он всё ещё представляет собой силу, с которой необходимо считаться. Сейчас он находится в состоянии холодной войны с Соединёнными Америками, которая длится долгие десятилетия. Но теперь, после того, что совсем недавно приключилось на Фронтире, всё может измениться.

НЕЗАВИСИМЫЕ КОЛОНИИ ВНУТРЕННИХ СИСТЕМ. НКВС — это группа самостоятельных миров, у каждого из которых своё правительство. Многие из них подчиняются торговым корпорациям. «Вейланд-Ютани», которая уже сотрудничает с колониями Соединённых Америк и Империи Трёх Миров, также преследует свои интересы и в НКВС. Здесь никто её не контролирует и не суёт любопытный чиновничий нос в чужие дела. Здесь она может вести бизнес так, как считает нужным.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ
«МИРАНДА», 010:00. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН
ШАРЛИЗ. Похоже, Рид уполз вниз отсыпаться,
а вот Нэт разнесла весь камбуз и теперь
заперлась в каюте. Если б эти двое не были
лучшими техниками из тех, с которыми
я работала, я б уже выкинула обоих в шлюз
ко всем чертям. ■

ГОСПОДСТВО СРЕДИ ЗВЁЗД

Да, официально колонии подчиняются правительству. Но на деле у руля стоят не только чиновники.

ВЛАСТЬ КОРПОРАЦИЙ. Хотя государства-нации властвуют среди звёзд, подлинная сила сосредоточилась в руках вездесущих торговых корпораций. Для таких компаний, как «Вейланд-Ютани», «БиоНейшенал» и «Сигсон», политические границы практически ничего не значат. Более того, именно эти гиганты создают и контролируют технологии, без которых огромным межзвёздным империям не протянуть и дня. А государства вроде Союза, не желающие работать с частными предприятиями, безнадежно отстают в космической гонке.

БОГ НА ЗАДВОРКАХ ВСЕЛЕННОЙ. Жизнь в колониях нелегка и опасна. Поселенцам наобещали райские кущи, а получили они каторжный труд в суровом краю. Многие обратились к религии, чтобы легче сносить тяготы. Обычно в колониях придерживаются традиционных верований, но кое-кто состоит в сектах фундаменталистов и верит в близкий конец света, после которого придёт «Царство Божие». А в дальних регионах, отрезанных от всего мира, образовались целые сообщества, поклоняющиеся своим лидерам и фанатично им преданные. В последние годы появилась пара молодых и неоднозначных сект: Приспешники Святого Самосожжения и Церковь Непорочного Вынашивания.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО
КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 015:09. ЗАПИСЬ
ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. В 014:30
мы включили сверхсветовой
двигатель и готовимся к гиперсну.
Непонятно, куда делся Рид,
а без него мы не можем залезть
в холодильник. Как же неохота
с этим разбираться. ■

— Откуда вы знаете?
— Я просто решила в это поверить

МИЛБОРН И ШОУ

СЛУХАМИ КОСМОС ПОЛНИТСЯ

На Фронтире истории разлетаются со скоростью света. Иные исследователи диких краёв рассказывают о бесценных сокровищах в древних руинах на каких-нибудь дальних лунах — руинах, что стояли там за тысячи лет до зарождения человечества. Другие говорят о заброшенном космическом корабле — и о народе гигантов, некогда пересекавших на таких судах межзвёздные пространства. А третьи перешёптываются об агрессивных формах жизни, опустошающих целые миры: о чудовищных паразитических тварях, которых люди не могут понять своим разумом — столь они чужды нашей природе.

Многие верят, что корпорация «Вейланд-Ютани» и подобные ей втайне разрабатывают новое биологическое оружие: вирусы, спятивших киборгов с промытыми мозгами, монстров, порождённых генной инженерией. Может, они и вправду заняты чем-то подобным. Но для кого они создают всё это? Неужели война уже не за горами?

В минувшем веке не раз случалось, что корабли, станции и даже колонии бесследно исчезали с просторов Фронтира. Кое-кто объясняет это стихийными бедствиями или волей Господней, а кто-то считает, что всему виной пираты или силы враждующих стран. Ходят слухи об эпидемиях, от которых вымирали целые колонии, и о точечных ядерных ударах, стиравших поселения с лица планеты. Люди живут в страхе. Некоторые верят, что человечество зря оставило Землю и что космос сам по себе может сожрать любого, кто зазеваётся.

Так опустите заслонки и задрайте шлюзы — может, снаружи, в темноте, притаилось нечто опасное, дикое и чуждое.

И оно поджидает вас.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 019:47. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. Чёрт бы всё это побрал. Рида не видели вот уже без малого 12 часов. Нэт беспокоится. Где он бродит? Нет, он и раньше в запои уходил, но это перебор. Составлю на него рапорт. Он, конечно, лишится половины заработка... Ну да чёрт с ним — я спать хочу. ■

А НА САМОМ ДЕЛЕ...

На дворе 2183 год. Прошло немногим более трёх лет с тех пор, как была уничтожена колония Надежда Хадли, что находилась на планете LV-426, исчез без следа военный корабль «Сулако», а на Фиорине-161 закрылся плавильный завод-тюрьма. Потеря «Сулако», а также двух поселений, которые спонсировала «Вейланд-Ютани», привела к подковерной борьбе корпораций. Между компанией и Соединёнными Американами росла напряжённость. От разногласий двух гигантов пострадали многие миры Фронтيرا: они лишились разом и снабжения, и защиты — а без них людям не выжить.

НЕЗАМЕНИМЫХ НЕТ. Но о трёх этих странных событиях, пошатнувших мир, этот самый мир так и не узнал. Вернее, узнал лишь об одном — а именно о том, что случилось на Фиорине 161. В свет вышла книга под названием «Зверь из космоса» — рассказ заключённого Роберта Морзе об инопланетном «драконе», который напал на исправительную колонию для преступников с лишней Y-хромосомой и прикончил две дюжины людей — как узников, так и тюремщиков.

КНИГА ПОДДЕРЖИВАЕТ СРАЗУ ДВЕ ТЕОРИИ: о монстрах и об экспериментах с биологическим оружием — не зря же «Вейланд-Ютани» больше заботилась о том, чтобы изловить и изучить существо, нежели о спасении жизней. По словам Морзе, охота за зверем началась ещё на LV-426 и любой, кто оказывался на пути торговой компании, был пущен в расход — будь то заключённые, солдаты, работники или колонисты.

«Зверь из космоса» сразу оказался в списке запрещённой литературы, но копии его тайно передавались из рук в руки и попали во все колонии. Вскоре эта книга обзавелась немалым числом поклонников. Некоторые видели в ней обычную фантастику — простейший способ отвлечься от будней. Но другие приняли историю Морзе близко к сердцу и выстроили вокруг неё настоящий культ. Для них книга стала Священным Писанием и предвестием Армагеддона.

НАСТАЛО ВРЕМЯ ВОЙНЫ. Но «звери» и корпорации — не единственные беды Фронтيرا. В последние пять лет между секторами-соперниками разгорелась нешуточная борьба. Хотя тому нет никаких доказательств, многие уверены, что «Вейланд-Ютани» превратила Надежду Хадли в испытательный полигон для биооружия, а вражеское государство затем послало военный корабль, чтобы уничтожить её с орбиты. Другие считают, что компания действует не одна, а на пару с каким-нибудь государством-изгоем, и что вместе они хотят захватить власть над мирами Фронтيرا.

Чем больше колониальных морпехов отзывают с постов и отправляют на задания, тем сильнее беспокоится народ. Теперь некому защитить его от пиратов, опасных тварей и врагов. Чтобы хоть как-то справиться с бедой, многие миры установили собственную систему законов и назначили маршалов, которым поручили приглядывать за порядком. Некоторые колонии даже обратились к наёмникам.

Да, 2180-е годы — не лучшее время для живых. ■

ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ

2039

Великобритания и Япония основывают первые поселения на Марсе и Титане. «Вейланд Индастриз» создаёт пригодную для дыхания атмосферу на планете GJ667CC, что находится за пределами Солнечной системы. Теперь человечество ничем не ограничено и может смело селиться среди звёзд. Исследователи находят Внешнюю Вуаль — космический регион, где, предположительно, скрыто немало полезных ископаемых и других природных богатств. Здесь начинается Фронтир.

2023

Питер Вейланд выступает на конференции TED, где произносит свою знаменитую речь. «Вейланд Индастриз» начинает работу над новыми технологиями, которые откроют человечеству дверь в будущее. Среди её проектов — продвинутый искусственный интеллект, сверхсветовые двигатели, камеры гиперсна и атмосферные процессоры, позволяющие превращать все планеты в пригодные для жизни. Вскоре «Вейланд» выпустит первую серию андроидов — «Дэвид».

2066

Во Внешнем Кольце появляются несколько небольших колоний. Они начинают расти, и США теперь всерьёз озабочены поддержанием мира и порядка на внеземных территориях. Спустя десятилетия Соединённые Америки создадут Флот обороны Внешнего Кольца, позднее к нему добавятся силы Колониальной морской пехоты. Меж тем андроидов серии «Дэвид-7» производства компании «Вейланд» используют во многих сферах труда.

2000 2010 2020 2030 2040 2050 2060 2070 2080 2090

2031

Начинается терраформирование Луны. Люди научились путешествовать со скоростью, превышающей скорость света. Корпорация «Вейланд» запускает первый исследовательский корабль со сверхсветовыми двигателями — «Гелиады».

2088

Великобритания, Япония и несколько других стран объединяются в Империю Трёх Миров. Благодаря корпорациям «Вейланд» и «Ютани» Империя возглавляет научно-технологическую революцию.

2042

Компания «Вейланд» открывает первую внеземную исправительную колонию — HD85512 B, куда переправляются заключённые из земных тюрем и лагерей. Меж тем и другие корпорации вступают в космическую гонку. Они строят шахты на лунках Сатурна и Юпитера, где добывают сырьё для сверхсветовых перелётов.

2091

Компания «Вейланд» отправляет в космос печально известный корабль «Прометей» с экспедицией, которая должна «раскрыть тайну происхождения человечества». Связь с кораблём утеряна, считается, что «Прометей» уничтожен, а вся его команда погибла. Теперь, когда основатель корпорации «Вейланд Индастриз» Питер Вейланд и её генеральный директор Мередит Викирс мертвы, их компания постепенно разоряется. Но на рубеже веков компания «Ютани» выкупает её, и две корпорации сливаются в одну. Новую компанию называют «Вейланд-Ютани».

2137

Обнаружен чёрный ящик «Ностромо». Его доставляют на космическую станцию «Севастополь». Вскоре она сгорает в атмосфере планеты KG348. Кроме того, во Внешнем Кольце бесследно исчезает ещё одна станция, «Мендель», а три года спустя пропадает связь со станцией LV 44-40, принадлежащей компании «Сигсон», и перевалочной станцией «Райт-Аберра». Чтобы компенсировать эти потери и обезопасить путь к Фронтиру, на границе между Внутренними системами и Внешним Кольцом строят новую станцию — «Анкорпойнт». Это первая станция с таким названием.

2103

Начинается работа над проектом «Завет» — первой масштабной попыткой колонизировать отдалённые миры. Группа экстремистов, известная под названием «Спасители Земли», неоднократно пытается саботировать его, но всякий раз неудачно. Северная, Южная и Центральная Америки сливаются в единое государство — Соединённые Америки. Корабль «Завет» успешно покидает земную орбиту и направляется к планете Оригаи-6, расположенной в далёком 87-м секторе. На его борту — более двух тысяч колонистов и человеческих эмбрионов.

2180 — наши дни.

Построена новая станция «Анкорпойнт». Фронтير неспокоен, враждующие стороны обвиняют друг друга в том, что случилось с Надеждой Хадли. «Зверь из космоса» авторства Роберта Морзе расходится по колониям, но вскоре эту книгу запрещают. Среди людей бродят слухи о смертоносных чудовищах и биологическом оружии. Никто никому не доверяет, и все подозревают всех.

2157

Планета LV-426 терраформирована. На ней строят колонию Надежда Хадли.

2100 2110 2120 2130 2140 2150 2160 2170 2180 2190

2106

На планете Торин Прайм, что находится во Внешнем Кольце, разгорается гражданская война. Противостояние продлится два года, после чего Соединённые Америки подавляют восстание, и планета присоединится к их колониям. На миротворческой миссии у Тедуса терпит крушение американский военно-транспортный звездолёт «Архангел», гибнет больше пятнадцати тысяч человек. Несколько стран не на шутку встревожены этими событиями. Они объединяются в Союз Прогрессивных Народов.

2162

Колониальные морские пехотинцы объявляют призыв на службу среди поселенцев. В одном из миров Фронтира под названием 8 Эта Волопаса А III разворачивается военный конфликт между Соединёнными Америками и Союзом Прогрессивных Народов. Этот конфликт войдёт в анналы истории как Тяньцзиньская кампания. Ни одна из сторон не одержит в ней верх.

2179

Поисковая команда обнаруживает спасательную капсулу из давно утерянного буксира «Ностромо». Колония на LV-426 перестаёт выходить на связь со стыковочной станцией. Чтобы узнать, что произошло, правительство отправляет туда корабль «Сулако» с колониальными морпехами на борту. Надежда Хадли уничтожена в ядерном взрыве. «Сулако» исчезает бесследно, но одна из его спасательных капсул падает на планету Фиорина 161, где находится тюрьма особо строгого режима. Затем тюрьма закрывается, а зона, где она была расположена, теперь изолирована. В живых остаётся один-единственный человек. Реактор на «Анкорпойнт» взрывается и уничтожает всю станцию.

2121

Коммерческий тягач «Ностромо» покидает Тедус и направляется к Земле. По неизвестной причине он отклоняется от курса и садится на поверхность планеты LV-426. Затем корабль возобновляет свой путь и летит дальше, пока третий помощник капитана не взрывает корабельные двигатели. Причина этого поступка опять-таки неизвестна.

РАБОТА НА ФРОНТИРЕ

КОЛОНИСТЫ
ФРОНТИРА

Жизнь большинства колонистов тяжела и непривлекательна, и зачастую единственная отрада в ней — это удовольствие от того, что хорошо сделал свою работу. Руки у них вечно в грязи, а ноги не знают отдыха. Но, как ни крути, у существования на задворках цивилизации есть свои плюсы. Тут вполне можно добиться успеха, и немало, в зависимости от того, кем ты трудишься.

Колонисты Фронттира — это и скауты, и землевладельцы, и фермеры, и учёные, и горнодобытчики, и врачи. За порядком здесь следят колониальные маршалы, а журналисты рассказывают поселенцам, что происходит вокруг. Колонисты — это надежда и опора рода людского.

КОСМИЧЕСКИЕ
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

Может, дальнобойщики сейчас уже зарабатывают меньше, чем лет пятьдесят назад, но перевозка грузов и перегонных модулей из колоний на Землю и обратно — всё ещё прибыльное дело. Благодаря новейшим сверхсветовым двигателям путешествия стали быстрее, и командам звездолётов не нужно проводить в анабиозе целую вечность. Большинство компаний платят компенсации пилотам и рабочим — не только и не столько за саму работу, сколько за время, которое они проводят в гиперсне.

Большинство дальнобойщиков работают на какую-нибудь одну компанию, но среди них есть и вольные души — независимые торговцы, контрабандисты, сборщики утиля и, конечно, корсары. Космос бесконечен, и кто-то должен перевозить по нему людей и грузы. И неважно, укладываются эти перевозки в рамки закона или нет.

КОЛОНИАЛЬНЫЕ
МОРПЕХИ

Колониальная морская пехота Соединённых Америк — это лучшая и самая совершенная из армий, которую когда-либо знало человечество. В её распоряжении передовые технологии и последние военные новинки, большинство из которых, к слову, разработала компания «Вейланд-Ютани». Колониальные морпехи способны самостоятельно расправиться практически с любым врагом и в любых условиях. Боевые группы проходят разностороннюю подготовку, они готовы высадиться куда угодно по первому требованию, их даже не надо особо инструктировать.

Но военнослужащие — это не только солдаты. Это также и водители, пилоты, военные техники, специалисты по тяжёлому вооружению, медики, инженеры и офицеры. В армии востребованы профессии, связанные со звездолётами, — службы морской пехоты обеспечивают поддержку истребителям и военным кораблям Флота обороны Внешнего Кольца. Ну и, конечно, нельзя забывать про военно-научные исследования и разработки: они затрагивают практически все сферы и без добровольцев в них никуда. Фронтир — место беспокойное. На его просторах всегда отыщется что-нибудь, что нужно защищать, и кто-нибудь, кого нужно приструнить.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО
КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 022:30.
ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ.
До сих пор не можем найти
Рида, хотя уже поделились
на группы и прочесали все
палубы. Ни следа. Быть может,
он за каким-то чёртом залез
под пол грузового отсека
и пробрался в очистительный
модуль? ■

ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМПАНИЙ

Торговые корпорации — это сила, а уж на территориях Фронтира — сила куда более грозная, нежели правительство. Им принадлежат целые миры, где они ведут дела, куда привозят поселенцев, которым потом дают работу и строят дома. Каждая компания посылает своих представителей «в поля», чтобы те приглядывали за проектами, причём в командировку может отправиться как простой агент, так и генеральный директор. А на службе у крупных корпораций, таких как «Вейланд-Ютани», вполне могут состоять

врачи, учёные и целые отряды солдат в качестве охраны.

Кроме того, всегда полезно знать, что именно твой соперник намерен предпринять в скором времени. Поэтому многие компании внедряют шпионов в фирмы конкурентов и даже в государственный аппарат. Хороший представитель торговой компании — это мастер выгодных сделок, а его основная задача — следить, чтобы простой люд не отлынивал от работы и приближал делового человека к заветному повышению. ■

КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ

Все участники игры, кроме одного, берут на себя роли главных действующих лиц, которых мы называем персонажами игроков или просто героями. Они могут быть космическими поселенцами, дальнобойщиками, морпехами — кем угодно. Вы сами определяете, что ваши персонажи сделают, подумают или скажут, но не решаете, что же с ними потом случится.

Ваша задача как игроков — как следует представить своих персонажей, вжиться в их образы. Они такие же люди, как вы, у них есть чувства и стремления. Представьте себя на их месте — подумайте, как бы вы поступили в той или иной ситуации.

Именно персонажи игроков — главные действующие лица этой истории. Эта игра о них, их решениях и их жизни.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО
КОРАБЛЯ «МИРАНДА»; 026:50.
ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН
ШАРЛИЗ. Рид мёртв. Нашли
его в очистительном модуле.
Кто бы его ни прикончил, он
разодрал ему грудь; сломал
чёртовы рёбра и вырвал сердце.
Там было столько крови...
В жизни такого не видела.
Я связалась с колонийскими
маршалами, попросила выслать
к нам отряд. Надо бы раздать
всем пушки... да только вдруг
это кто из наших. Ну или у нас
завёлся заяц. Пожалуй,
лучше я одна пока похожу
с пистолетом. ■

«МАТЬ»

Ещё один участник игры становится ведущим. В рамках этой настольной ролевой игры мы будем называть его «Матерью» — в честь корабельного компьютера, который сыграл особую роль в злосчастной судьбе «Ностромо». «Мать» описывает окружающую героев вселенную — мир игры «Чужой» — и берёт на себя роли людей и не-людей, которых они встретят на своём пути. Персонажей под её управлением мы будем называть персонажами ведущего.

Ролевая игра — это диалог между игроками и ведущим. Он длится до тех пор, пока дело не приобретёт серьёзный оборот. Если исход ситуации сразу не угадаешь, это значит, что пришло время бросать кубики! Подробнее об этом рассказано в главе 3.

Именно «Мать» расставляет препятствия на пути персонажей, именно она подвергает их испытаниям, заставляя раскрыться и показать всё, на что они способны. Впрочем, её власть над развитием сюжета отнюдь не безраздельна, и не ей одной решать, чем закончится ваша история, — суть игры в том, чтобы вы могли выяснить это вместе. ■

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 048:20. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. Итак, по моему кораблю разгуливает какой-то маньяк. Торрес тоже мёртв — висел в отсеке для подъёмников с дыркой в голове. Это всё меняет. Рид никто не любил — той ещё сволочью был. Но теперь ясно: кем бы ни был убийца, он пришёл не за ним одним. Я заперла всех по каютам. С двигателями что-то не то — какие-то странные данные выдают. Нэт и Эллери сейчас их проверяют. ■

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В настольную ролевую игру «Чужой» можно играть двумя разными способами: в режиме кино и в режиме кампании. Эти режимы не похожи друг на друга и подарят вам совершенно разные впечатления. Некоторые правила будут влиять на один из них — и не затрагивать другой. Такие правила отмечены соответствующим значком.

РЕЖИМ КИНО



Кинематографический сценарий подражает сюжету фильма «Чужой». Он рассчитан на одну встречу. Персонажам предстоит многое поставить на карту, а вас ждёт динамичное и жёсткое развитие событий. Герои наверняка будут выяснять отношения друг с другом, и не вся команда доживёт до финала. По правде говоря, «не вся» — это ещё мягко сказано.

Один из готовых сценариев ты можешь приобрести прямо сейчас. Он называется «Колесница богов», и в нём есть всё необходимое, чтобы сыграть первое приключение в мире «Чужого». А если ты хочешь сначала ознакомиться с принципами режима кино, загляни в главу 13 — там ты найдёшь сценарий «Последний день Надежды». Совсем скоро выйдет ещё больше материалов для быстрой игры.

РЕЖИМ КАМПАНИИ



Режим кампании подразумевает более длинный сюжет с участием одних и тех же героев, который займёт несколько игровых встреч. Быть может, вы будете встречаться не один десяток раз. Здесь игроки уже не берут на себя роли готовых персонажей, а создают собственных (необходимые правила вы найдёте в главе 2).

В кампании героям опять-таки придётся несладко, их будут поджидать все те же смертельные опасности, но шансов пережить игру у них куда больше. Здесь сюжет строят игроки и ведущий. Именно игроки решают, куда героям пойти и чем заняться, — разумеется, при этом нужно учитывать, что представляет собой персонаж и чего он может хотеть. Основная книга правил содержит три сценарные схемы, на основе которых ты можешь выстроить свою кампанию:

- ▶ космические дальнобойщики;
- ▶ колониальные морпехи;
- ▶ колонисты Фронтира.

Все схемы, а также указания, как ими пользоваться, и вспомогательный инструментарий ты найдёшь в главе 12. Там же находится карта станции «Новгород» — одного из ключевых мест, где будет разворачиваться сюжет.

Скоро выйдут справочники и прочие дополнительные материалы, которые помогут тебе создать по-настоящему интересные и необычные истории. ■

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 060:15. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. «Мать» барахлит. Я велела ей перенастроить связь, чтобы отправить ещё одно сообщение в «Анкорпойнт», но она утверждает, что произошёл технический сбой. Мы хотели выйти наружу и настроить связь вручную, но она не открывает шлюзы. Может быть, её излучение от реактора повредило. А может, кто-то полагил в её программе. Так или иначе, мы в заднице. ■

К Л Ю Ч Е В Ы Е Т Е М Ы

Неважно, проходишь ли ты кампанию или отдельный сценарий, любой сюжет в настольной ролевой игре «Чужой» будет связан с тремя важными темами. В большинстве случаев вы будете иметь дело не с одной из них, а с несколькими сразу, но всё-таки обычно одна из тем становится главной.

КОСМИЧЕСКИЕ УЖАСЫ

Космос вселенной «Чужих» — опасное место. В коридорах звездолётов царит кошмарный мрак, в каждом тёмном углу таится древний первобытный страх. Всё, что ты слышишь в скафандре, — это собственное дыхание, и каждый твой отчаянный судорожный вздох может стать последним.

НАУЧНО- ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Неистовый накал событий — визитная карточка историй о ксеноморфах, и неважно, идёт ли речь о схватке в тесном переходе или о крушении космического корабля. Поэтому правила, которые ты встретишь в этой книге, рассчитаны на динамичные и весьма жестокие битвы.

ЧУДЕСА МИРОЗДАНИЯ

В игре «Чужой» тебе предстоит исследовать новые, необычные миры и сталкиваться с древними и загадочными артефактами. Многие из фильмов и книг о чужих рассказывают истории о том, откуда взялось человечество, о его судьбе и о роли, которая уготована ему во вселенной. ■

ИНСТРУМЕНТЫ ИГРЫ

Ключевым компонентом игры «Чужой» является твоё воображение и умение импровизировать. Ниже ты найдёшь вспомогательный инструментарий, с помощью которого сможешь превратить свой замысел в вашу общую историю.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО
КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 062:00.
ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН
ШАРЛИЗ. Маршалы всё
не летят. Система навигации
отключилась. А «Мать» между
тем почему-то отсылает все
наши сообщения в штаб-
квартиру компании,
а не руководству колоний.
Компания не отвечает, только
сигнализирует, что получила
сообщения. «Мать» проложила
курс в систему HR-2429. ■

БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Бланки персонажей — это специальные формы, куда вы заносите всю информацию о своих героях, причём неважно, готовые ли это персонажи из какого-нибудь кинематографического сценария, или герои, которых вы создали сами для кампании. В конце этой книги вы найдёте незаполненную форму, а её электронную версию можно бесплатно скачать с сайта «Студии 101».

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 065:45. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. Убийца перемещается по вентиляции. Он пробрался в каюту Джеффрис и затащил её в шахту. Судя по огромным лужам крови, она уже мертва. Мы все в опасности. Не знаю... я не знаю, что делать. ■

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

В космосе вы нигде не сможете почувствовать себя в безопасности. Рано или поздно вы окажетесь в ситуации, исход которой трудно предугадать, и все ваши умения и способности уже не будут играть никакой роли. Это означает, что пришла пора бросать игральные кости.

В этой игре используется два вида особых шестигранных игровых костей (или попросту кубиков): основные кубики и кубики стресса. Их надо бросать, когда твой герой предпринимает какое-нибудь особенно сложное действие, исход которого вполне может определить, например, будет ли персонаж жить или умрёт.

Каждый кубик — как основной, так и кубик стресса — имеет символ  на одной из сторон. Этот символ означает, что срабатывает некий дополнительный эффект, например когда вы успешно проходите какую-нибудь проверку навыка. Кроме того, на одной из сторон кубика стресса можно увидеть символ . Он означает, что ваш персонаж вот-вот впадёт в панику. В третьей главе мы объясним, как всё это работает.

ПРИМЕЧАНИЕ. При желании в эту игру можно играть и с обычными кубиками. Будет неплохо, если вы возьмёте игральные кости двух разных цветов — чтобы отличать кубики стресса от основных. ■

КОЛОДА КАРТ

Колода специальных карт для игры «Чужой» (продаётся отдельно) служит сразу двум целям: во-первых, она помогает проходить проверки инициативы (смотри главу 5), а во-вторых, позволяет отслеживать важное снаряжение, которым располагает ваш герой, его оружие и транспортные средства. Это не обязательный, но довольно полезный для игры аксессуар.

БРОСАЕМ КОСТИ

Иногда тебе придётся проходить проверки, которые обозначены как d6, d3, 2d6 или d66. D6 означает, что тебе нужно бросить один основной кубик, проигнорировать все полученные символы и учесть только выпавшую цифру. D3 означает, что тебе нужно бросить один основной кубик, а потом разделить результат на два, округляя в большую сторону. 2d6 означает, что кубика должно быть два, а выпавшие на них цифры нужно сложить. Ещё один тип «числовых» проверок — это d66. Это означает, что нужно бросить два кубика, заранее указав, на каком из них выпавшая цифра будет обозначать десятки, а на каком единицы. Так ты сможешь получить результат между 11 и 66.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 068:12. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. Господи Боже. Убийца — не один из наших. Это... это даже не человек. Господи, да я, чёрт побери, даже не знаю, с чего начать... [ЗАПИСЬ ПОСТАВЛЕНА НА ПАУЗУ] ■

ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ?

Если ты добрался до этого места, не зная, что такое настольные ролевые игры, прими наши искренние поздравления! Добро пожаловать в мир чрезвычайно интересного хобби. В отличие от фильмов, книг и видеоигр настольные ролевые игры являются видом совместного творчества, опирающегося на заранее оговорённые правила, которые направляют энергию участников в нужное русло.

Впрочем, кто-то вполне может счесть самую сильную сторону этого хобби самым большим испытанием для тех, кто решил погрузиться в него

впервые, — получив возможность творить историю самостоятельно, недолго и растеряться. К счастью, в книге правил, которую ты сейчас читаешь, как раз на этот случай имеется множество интересных историй, мест и персонажей, которые игроки и ведущие могут использовать как основу для собственного творчества. А на случай, если тебе понадобится помощь или совет, ты всегда можешь посетить нашу группу «ВКонтакте», где есть целый раздел, посвящённый «Чужому» и другим играм по системе правил «Точка отсчёта».

И ещё раз — добро пожаловать. ■

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ ГРУЗОВОГО КОРАБЛЯ «МИРАНДА», 071:08. ЗАПИСЬ ВЕДЁТ КАПИТАН ШАРЛИЗ. Я всё ещё веду эти записи на тот случай, если кто-нибудь отыщет нас. В живых остались только мы и Нэт. Мы забаррикадировались в отсеке со спасательными капсулами, но «Мать» не хочет запереть нашу дверь. Нэт пытается перезагрузить систему, чтобы мы запустили капсулу и свалили уже отсюда. Мы... О Господи... оно... оно здесь... [КОНЕЦ ЗАПИСИ] ■



П Е Р С О Н А Ж И Г Р О К А

- Зачем вы, люди, создали меня?
- Потому что мы могли создать тебя.
- Думаю, вы были бы разочарованы, услышь вы такой ответ
вашего создателя.

ДЭВИД 8 И ДОКТОР ЧАРЛИ ХОЛЛОУЭЙ

Персонаж — это твой аватар, твои глаза и уши в игре «Чужой», в мире далёкого космоса и ужасов. Пока ты отдыхаешь в компании друзей и бросаешь кубики, герой рискует жизнью — в буквальном смысле этого слова. В начале игры вы заключаете соглашение — и, как и в случае с любым договором, каждая сторона получает свою выгоду. Благодаря персонажу ты можешь поучаствовать в самых невероятных и страшных приключениях, а в ответ постарайся позаботиться о том, чтобы ему удалось их пережить.

Отнесись к этой роли серьёзно. Помни: твой герой — тоже человек, и его судьба в твоих руках. Всегда учитывай его цели и мечты, пусть даже они и будут отличаться от твоих собственных. В конце концов, ты участвуешь в игре, в которой у персонажа есть своя роль. Когда он столкнётся с ксеноморфом, то придёт в ужас, хотя сам ты в эту минуту будешь в безопасности. Почаще спрашивай себя: «Как бы поступил мой герой?» — и действуй исходя из этого.

Однако не перестарайся и не пытайся уберечь персонажа от малейшей опасности, ведь целей у игры две: с головой окунуться в острые ощущения и написать чертовски интересную историю. А для этого обязательно придётся положиться на удачу и рискнуть!

БЛАНК ПЕРСОНАЖА. Чтобы описать героя в терминах правил игры, потребуется бланк персонажа. Ты сможешь найти его в конце этой книги или же скачать электронную версию с сайта «Студии 101».

РЕЖИМ КИНО



Если вы с друзьями решите обратиться к небольшому сценарию, например к «Последнему дню Надежды», который вы найдёте в этой книге, то вам не придётся придумывать своих персонажей: их предоставит игра. Всё, что от вас потребуется, — это распределить их между собой. Обычно героев куда больше, чем игроков, и тех из них, кто не достался никому, забирает себе «Мать» — они становятся персонажами ведущего. Если вы поспорите из-за выбора, то позвольте решить всё игральным костям.

РЕЖИМ КАМПАНИИ



А вот для кампании уже придётся приложить чуть больше творческих усилий: персонажей здесь вы создаёте сами. Из этой главы можно узнать, как это делается. Вашему герою предстоит через многое пройти, он будет преобразаться и развиваться, оттачивая свои навыки, а со временем вы обнаружите, что его личность тоже меняется — да так, что и не выразишь цифрами на бумаге. Именно тогда он по-настоящему оживает.

СХЕМЫ КАМПАНИЙ. Прежде чем создавать персонажей, вместе выберите схему вашей будущей кампании — иными словами, решите, каких героев вы будете играть. На странице 19 этой книги описаны три такие схемы, а в главе 12 «Мать» сможет найти все данные, которые потребуются ей, чтобы провести игроков по этим сюжетам:

- ▶ космические дальнобойщики;
- ▶ колониальные морпехи;
- ▶ колонисты Фронттира.

ПОРЯДОК СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА

Из этой главы ты во всех подробностях узнаешь, как создать персонажа. Чуть ниже мы привели небольшую памятку для удобства. Итак, бери бланк персонажа и карандаш — и следуй указаниям пункт за пунктом.

1. Выбери род занятий.
2. Распредели пункты характеристик.
3. Распредели пункты навыков.
4. Выбери достоинство.
5. Выбери имя.
6. Опиши внешность.
7. Определись с личной целью.
8. Выбери соперника и приятеля.
9. Выбери снаряжение и талисман.
10. Брось кубик и узнай, сколько денег у персонажа.

О С Н О В Н Ы Е П Р И Н Ц И П Ы

РОД ЗАНЯТИЙ

Первое, что предстоит выбрать при создании персонажа, — это род занятий. Именно от него зависит история твоего героя и роль, которую он играет в группе. Занятие влияет на характеристики, навыки, снаряжение и достоинство, которым он наделён в начале сюжета. Всего основных занятий девять, и все они описаны на страницах 38–55.

Описания занятий могут показаться несколько заезженными, но на то и расчёт: они позволяют быстро схватить суть персонажа. Однако не забывай: герой — это не просто должность, которую он занимает, и работа, которую он выполняет. Его род занятий — отправная точка, семя, из которого вырастает совершенно особая, ни на кого не похожая личность.

ПРИМЕР

Попробуем создать нового персонажа. Пусть это будет работяга по имени Нэт. ■

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики — это природные данные твоего персонажа. Всего этих параметров четыре, и значение любого из них оценивается по шкале от 1 до 5. Характеристики используются для проверок, определяющих успешность действий в игре; от них зависит, какой урон способен вынести персонаж, прежде чем станет небоеспособным. Подробнее об этом рассказано в главе 5.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ — сочетание грубой физической силы и выносливости.

ЛОВКОСТЬ — координация движений, проворство и моторика.

СМЕКАЛКА — внимательность, интеллект и здравый смысл.

ЭМПАТИЯ — харизма, чуткость и умение манипулировать окружающими.

НАЧАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Начальное значение любой характеристики равно нулю. Создавая персонажа, ты можешь распределить 14 пунктов характеристик в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую. Единственное исключение — ключевая для выбранного рода занятий характеристика: в неё можно вложить до 5 пунктов.

АНДРОИДЫ. Сразу после того как игрок, взявший на себя роль персонажа-синтетика, распределит 14 основных пунктов характеристик, его герой получает по три дополнительных пункта для двух любых характеристик. Нужно учитывать, что значение ключевой характеристики не может превышать 8, а всех остальных — 7. Однако андроидов не назовёшь беспроблемным вариантом. У них есть свои минусы — они описаны во врезке на соседней странице.

НАВЫКИ

Навыки — это то, чему герой научился за годы жизни. Навыки очень важны, потому что именно от них — равно как и от характеристик — зависит, насколько успешно твой персонаж будет выполнять определённые действия. Существует двенадцать навыков, и все они описаны в главе 3. Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от 0 до 5, и чем он выше, тем лучше.

КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ЗНАЧЕНИЕ НАВЫКА РАВНО НУЛЮ? Ничего страшного: даже в таком случае персонаж может пройти проверку. Придётся учитывать лишь значение характеристики, связанной с нужным навыком, и модификатор, который даёт подходящее снаряжение. Подробнее о навыках и о том, как они работают, мы расскажем в следующей главе.

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ. Создавая персонажа, ты должен распределить 10 пунктов навыков. Ты можешь вложить до 3 пунктов в любой навык, связанный с занятием твоего героя, и по 1 пункту в любой другой. Помни, что значения навыков можно повышать в процессе игры (см. стр. 36).

ПРИМЕР

Род занятий Нэт — работага, и потому её ключевая характеристика — **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**. Давайте распределим пункты характеристик следующим образом: в **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ** вложим 5 пунктов, в **ЛОВКОСТЬ** — 3, в **СМЕКАЛКУ** — 2, а в **ЭМПАТИЮ** — 4. ■

ПРИМЕР

Ключевые навыки работаги — это **ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА**, **ВЫНОСЛИВОСТЬ** и **БЛИЖНИЙ БОЙ**. Мы распределим пункты навыков следующим образом: в **ТЯЖЁЛУЮ ТЕХНИКУ** вложим 3 пункта, в **ВЫНОСЛИВОСТЬ** и **БЛИЖНИЙ БОЙ** — по 2, а ещё по одному пункту — в **ИНФОРМАТИКУ**, **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ** и **МЕДПОМОЩЬ**. Никогда не знаешь, что тебе может пригодиться.

ДОСТОИНСТВА

Достоинства — это свойства, трюки и способности, которые дают твоему персонажу преимущество перед другими. По сравнению с навыками они значительно более узкоспециализированы, а если не брать в расчёт важные с точки зрения правил подробности, то основное призвание достоинств — позволить тебе сделать персонажа по-настоящему особенным. Сами достоинства описаны в главе 4.

ПЕРВОЕ ДОСТОИНСТВО. В начале игры персонаж получает одно достоинство, соответствующее его роду занятий. В процессе игры у него будет возможность получить новые достоинства, причём не только те, что доступны изначально.

ПРИМЕР

В начале игры работяги могут получить одно из трёх достоинств: бывалый, здоровяк и сила духа. Мы выберем для Нэт достоинство «сила духа». ■

АНДРОИДЫ

Андроиды — важная часть мира игры «Чужой», и твой персонаж может быть одним из них. Однако стоит помнить, что синтетики встречаются не так уж часто — мы рекомендуем тебе как следует обсудить с друзьями свой выбор, прежде чем что-нибудь предпринимать. Большинство андроидов выглядят как обычные люди. Они могут иметь любой род занятий и трудиться на любой работе. Одни из них не скрывают, кем являются, а другие притворяются живыми существами. С точки зрения правил синтетик несколько отличается от человека:

- ▶ Андроид получает по три дополнительных пункта для двух любых характеристик сразу после того, как игрок распределит 14 основных пунктов.
- ▶ Андроиды не могут проходить рискованные проверки.
- ▶ Андроиды не испытывают стресс, и потому у них нет уровня стресса. В талисманах они не нуждаются.
- ▶ Андроиды не должны проходить проверку паники.
- ▶ Андроиды получают урон не так, как другие персонажи (см. стр. 113).

СТРЕСС

Жизнь в космосе нелегка и зачастую недолговечна. Ты сталкиваешься с непростыми ситуациями куда чаще, чем хотелось бы. Что бы ты ни делал, напряжение мало-помалу накапливается, и в правилах оно отражается растущим **УРОВНЕМ СТРЕССА**. Поначалу это значение равно нулю, но каждая рискованная проверка (см. стр. 60), каждое нервнующее или пугающее событие приводит к его росту. Все тонкости механики стресса описаны в главе 5.

ПРИМЕР

Так как показатель **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ** Нэт равен 5, в начале игры её запас пунктов здоровья тоже равен 5. ■

ЗДОРОВЬЕ

Даже если ваши нервы в полном порядке, ещё остаётся тело — и оно точно так же страдает. Количество пунктов здоровья позволяет понять, насколько ваша физическая оболочка повреждена. Когда персонаж начинает игру, максимальный запас его пунктов здоровья соответствует значению **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ**. Некоторые достоинства могут влиять на этот запас.

УРОН. Когда персонаж получает урон, число его пунктов здоровья снижается; подробнее это описано в главе 4. Если запас пунктов здоровья опускается до нуля, герой становится небоеспособным и получает травму (см. стр. 99). ■

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

ИМЯ

У персонажа должно быть имя. В описании каждого рода занятий ты найдёшь перечень из трёх мужских и трёх женских имён, которые обычно носят его представители. Можно дать герою одно из них или придумать собственное. У всех готовых персонажей, описанных в кинематографических сценариях, имена уже есть, выбирать их не нужно.

ВНЕШНИЙ ВИД

В паре слов опиши внешность своего персонажа. Род занятий, который ты ему выбрал, может подсказать пару деталей, но ориентироваться на него не обязательно. Ты можешь надеть героя любой внешностью, какую сочтёшь подходящей.

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Ваши герои — одна команда. Однако нельзя забывать, что каждый из них преследует собственные интересы — так называемые личные цели. Эта механика отличается в разных режимах игры.



РЕЖИМ КИНО. В коротких сценариях все личные цели героев прописаны заранее. Когда начинается новый акт, ведущий выдаёт каждому персонажу новую цель. Её нужно держать в секрете: ни в коем случае не показывать другим игрокам и не вносить в бланк персонажа.

В конце акта ведущий оценивает, как вёл себя каждый герой. Тот, кто предпринимал какие-нибудь шаги к своей цели, получает один пункт сю-

жета (см. стр. 61). Все подробности о трёхактной структуре игры, а также личных целях и пунктах сюжета описаны в разделе «Матери» (см. стр. 217).



РЕЖИМ КАМПАНИИ. Когда ты создаёшь персонажа для кампании, ты можешь либо выбрать ему одну из личных целей, соответствующих его роду занятий, либо придумать собственную. В конце игровой встречи обсудите с товарищами, что предпринял каждый герой, чтобы добиться своего. Тот, кто стремился к цели, невзирая на опасности, и не боялся расплаты и последствий, получает дополнительный пункт опыта (см. стр. 35).

ПРИЯТЕЛИ И СОПЕРНИКИ

Игра «Чужой» посвящена маленькой группке людей, столкнувшихся со смертельной опасностью в мрачных глубинах холодного космоса. Чтобы выжить, каждому из них надо отыскать человека, которому можно доверять, а также не повернуться ненароком спиной к тому, кто может всадить нож.

В контексте правил это означает, что у вашего героя может быть по одному приятелю и сопернику из числа других персонажей. Эти отношения очень важны для «Матери» — учитывая их, она сможет подбрасывать вам интересные ситуации.

В режиме кампании вы сами выбираете, кого из персонажей других игроков сделать соперником или приятелем вашего героя. В кинематографических сценариях все отношения прописаны заранее. ■

ПРИМЕР

Личная цель работяги Нэт звучит так: «отдых — дело важное». Если у неё получается выкроить часок, чтобы посидеть в одиночестве и попить аспенского пива, то её день удался. ■

ПРИМЕР

В команде Нэт состоит офицер службы безопасности Шарлиз, пилот Джеффрис, работяга Торрес и медик Хейес. Приятелем Нэт будет Торрес, а соперником — Хейес. ■

ГЕРОЙ ПРОТИВ ГЕРОЯ

Твой персонаж вполне может начать выяснять отношения с другим героем. Это нередко случается в режиме кино и не столь часто — в кампаниях.

Если группа игроков проходит кинематографический сценарий, ведущий должен объявить, когда противостояние двух героев зашло настолько далеко, что мирный исход невозможен. Когда «Мать» объявляет ситуацию «герой против героя», это означает, что игроки, которые оказались вовлечены в конфликт, обязаны довести его до логического завершения. Затем персонаж, которого объявили предателем, переходит под управление ведущего — если, конечно, он вообще выжил. Что касается игрока, то он полу-

чает нового героя — при условии, что у «Матери» остались свободные. Стоит хорошенько подумать, прежде чем идти против интересов команды, даже если ты делаешь это во имя личной цели героя: так можно и без персонажа остаться. Мы настоятельно рекомендуем отложить все серьёзные и рискованные действия до третьего, последнего акта.

В кампании ситуация «герой против героя» встречается не столь часто, а если всё же это происходит, то группа разбирается с ней самостоятельно. Особых правил на этот случай нет — но если вы хотите продолжить путь той же командой, то героям надо как-то договориться.

СНАРЯЖЕНИЕ

Без качественного снаряжения во вселенной игры «Чужой» попросту не выжить. Подчас какой-нибудь датчик движения M314, скафандр Mk. 50 или импульсная винтовка M41A могут спасти от неминуемой гибели. Все вышеперечисленные предметы, как и остальное снаряжение, подробно описаны в главе 6. Каждую вещь, которую герой носит с собой, надо внести в бланк персонажа — по одному предмету в строку перечня снаряжения. Если какого-то предмета нет в перечне, значит, его нет и у персонажа.

НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ. В кинематографическом сценарии всегда будет указано, с какими предметами герой начинает игру. Что касается кампании, то тут тебе самому предстоит выбрать вещи — список доступного снаряжения зависит от рода занятий. Если герою достаётся оружие, то вместе с ним он получает количество патронов, которого хватит на две полноценные перезарядки. Кроме того, предполагается, что он носит или форму, или гражданскую одежду. А ещё у героя есть запас денег — сумма зависит от выбранного рода занятий. Подробнее о деньгах и о том, как их тратить, вы можете прочитать в главе 7.

ТАЛИСМАН. Но обычное снаряжение — это не всё, что есть у персонажей. Каждый из них держит при себе личный *талисман* — небольшую вещь, у которой нет никакой практической пользы, но которая по какой-то причине очень дорога ему и способна немало о нём поведать. Талисманы — это маленькие предметы, поэтому они не влияют на вес, который может нести герой. Подробнее о предметах и их размерах рассказано на следующей странице. Типичные примеры талисманов — это нашивка, кепка или фото любимого человека.

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И ЗВЕЗДОЛЁТЫ. В некоторых кинематографических сценариях герои будут перемещаться на собственном транспорте, а может, и на целом космическом корабле. Как правило, средства передвижения, включая звездолёты, принадлежат не одному конкретному герою, а всей команде — то есть экипажу.

Что касается кампании, то в ней герои тоже могут начать игру с личным космическим кораблём или транспортом. Чтобы узнать, что для этого потребуется, загляни в главу 7.

ПРИМЕР

С самого начала игры у Нэт есть резак, скафандр и 300 \$.

- Её талисман — татуировка на внутренней стороне предплечья: имя её погибшего партнёра. ■

НАГРУЗКА

Количество доступных строк для записи имеющихся у персонажа вещей равно удвоенному значению его **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ**, если предметы стандартного размера — размером с небольшой кассетный магнитофон и весом не более пары килограммов.

ТЯЖЁЛЫЕ И ЛЁГКИЕ ПРЕДМЕТЫ. Массивные предметы носить намного труднее — они называются *тяжёлыми* и занимают минимум две строки. См. списки снаряжения в главе 5.

Также бывают *лёгкие* предметы, которые занимают только половину строки (в одну строку можно вписать два лёгких предмета). Иногда они занимают и того меньше — $\frac{1}{4}$ строки (см. списки снаряжения).

МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ. Самые мелкие предметы называются маленькими. Они настоль-

ко невелики по сравнению с остальным снаряжением, что их весом и размером можно пренебречь. Предмет считается маленьким, если его можно спрятать в кулаке. Такие вещи тоже нужно вносить в бланк персонажа, хотя они не занимают строк в перечне снаряжения и почти ничего не весят.

ПЕРЕГРУЗ. Персонаж какое-то время может нести больше вещей, чем позволяет **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**. Но максимальное количество предметов, которое он способен переместить, ограничено и равно показателю телосложения, умноженному на четыре. Каждый раз, когда перегруженный герой оказывается в бою и собирается бежать или ползти, он должен проходить проверку **ПРОВОРСТВА**. При провале ему придётся либо остаться на месте, либо бросить лишний груз.

РЕСУРСЫ

Космос таит в себе куда больше опасностей, чем одни только ксеноморфы. Здесь можно задохнуться, умереть от голода и жажды, да и без электроэнергии долго не протянешь. Вот четыре жизненно важных *ресурса*, о которых стоит заботиться в первую очередь: кислород, пища, вода и электричество.

Разумеется, беспокоиться о них нужно не всегда. Если ты находишься на звездолёте, где нет ни пробоин, ни поломок, или на космической станции, или в поселении, то, скорее всего, у тебя не будет проблем ни с воздухом, ни с прочими ресурсами. «Мать» сообщит, если запасы начнут истощаться.

ЗАПАСЫ. Чтобы отслеживать, сколько воды, еды, воздуха или электроэнергии у тебя осталось, внеси их показатели в бланк персонажа, в раздел «Запасы». Чем выше эти показатели, тем лучше.

По истечении определённого промежутка времени (см. таблицу на соседней странице) придётся проходить проверку запасов. Для этого нужно бросить количество кубиков стресса, равное показателю ресурса, который может исчерпаться, однако *не больше шести*. Каждый выпавший символ  снижает этот показатель на один пункт. Когда пункты како-

го-либо ресурса заканчиваются, запас истощается, и у героя начинаются проблемы. Подробнее о том, что происходит с персонажем, когда у него заканчивается воздух, еда и вода, ты узнаешь из главы 4.

ЗАПАСЫ ГРУППЫ. Обычно каждый игрок самостоятельно следит за ресурсами, которыми располагает его персонаж. Однако нередко ситуация складывается так, что запасы оказываются общими и следить за ними приходится всей группе. «Мать» предупредит вас, когда это произойдёт.

НАГРУЗКА. До тех пор, пока показатели воды и еды, которые твой персонаж имеет при себе, не превышают четырёх, каждый из этих ресурсов будет занимать одну строку в перечне снаряжения (см. таблицу на соседней странице). Когда запасы пищи и воды заканчиваются, вес этих ресурсов более не учитывается.

Что касается воздуха и электроэнергии, то обычно они не нагружают твоего героя, потому что хранятся в скафандре или в другом снаряжении. Однако это не относится к кислородным баллонам и аккумуляторам. Подробнее см. главу 5. ■

ПРИМЕР

Показатель телосложения Нэт равен 5. Это значит, что она способна нести с собой десять предметов стандартного размера и не испытывать перегруза. ■

ПИЩА И ВОДА

ШКАЛА ЗАПАСОВ ВЕС

1–4	Одна строка
5–8	Две строки
9 и более	Каждые 4 пункта занимают одну дополнительную строку

КОГДА НУЖНО ПРОХОДИТЬ ПРОВЕРКУ ЗАПАСОВ

Насколько часто тебе придётся проходить проверки запасов, зависит от вида ресурса и от ситуации, в которой оказался герой. Ниже приведены рекомендуемые промежутки времени, на которые стоит ориентироваться ведущему.

РЕСУРС	ПРОВЕРКА ЗАПАСОВ
Воздух	Каждый ход (см. стр. 83), а также после каждого действия, которое требует значительных усилий, например драки или проверки проворства
Вода	Один раз в день, а также после каждого действия, которое требует значительных усилий, например драки или проверки проворства
Еда	Один раз в день
Электроэнергия	По ситуации: всё зависит от снаряжения. См. главу 6

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ПУНКТЫ ОПЫТА

Один из несомненных плюсов кампании заключается в том, что только в ходе кампании ты можешь воочию увидеть, как растёт и развивается твой герой. Тяготы и смертельные опасности меняют людей, и жизнь обитателей космоса не исключение. В мире, полном неопределённости, это одна из немногих заранее определённых вещей. Если голод, удушье и ксеноморфы не прикончат твоего героя, он обязательно получит шанс себя изменить.

Уроки, которые персонаж усвоит на своём пути, измеряются в пунктах опыта. Он получает их в конце каждой встречи. По окончании игры обсудите пережитые вашими героями события и ответьте на приведённые ниже вопросы. За каждый ответ «да» персонаж получает по 1 пункту опыта.

- Ты принимал участие в игре? (Всё верно, каждый получает по 1 пункту опыта просто за участие.)

- Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь в стремлении к своей личной цели?
- Ты рискнул своей жизнью ради приятеля?
- Ты бросил вызов или дал отпор сопернику?
- Ты проходил проверку паники?
- Ты справился с опасностью — неважно, силой или мирным путём?
- Ты обнаружил что-нибудь важное?
- Ты совершил что-нибудь выдающееся?
- Ты заработал хоть какие-то деньги?

Каждый вопрос может принести не более 1 пункта опыта. На некоторые из них порой бывает непросто дать чёткий ответ — в этом случае посоветуйся с товарищами и реши с ними вместе, как поступить. А если у вас не выходит, то окончательное решение выносит ведущий. Отметь полученные пункты опыта в ячейках графы «Опыт» в бланке персонажа.

НА ЧТО ТРАТИТЬ ПУНКТЫ ОПЫТА

Развивать уже известные герою навыки и изучать новые, а также приобретать достоинства можно с помощью пунктов опыта. Тратить их можно только в перерыве между игровыми встречами.

НАВЫКИ. Чтобы увеличить на один пункт значение любого изученного навыка, нужно потратить 5 пунктов опыта. Чтобы освоить новый навык и поднять его значение до 1, требуются те же 5 пунктов опыта. Однако новые умения не приходят просто так: персонаж должен хотя бы раз в течение предыдущей игровой встречи успешно пройти проверку этого навыка (не владея им). Ещё один способ: персонажа может обучить наставник, что займёт как минимум одну смену (подробнее см. стр. 83). У самого наставника значение этого навыка должно быть выше нуля.

ДОСТОИНСТВА. Получение нового достоинства всегда стоит 5 пунктов опыта. Кроме того, требуется целый день усердной тренировки и успешная проверка **СМЕКАЛКИ** (учитывается лишь значение характеристики). У персонажа есть всего одна попытка в день. Если ему помогает наставник с таким же достоинством, то проверку проходить не нужно.

НОВЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Когда игровая встреча завершится, ты сможешь выбрать герою нового приятеля и соперника, если захочешь. ■





КОЛОНИАЛЬНЫЙ МАРШАЛ

Фронт — это царство беззакония. От колониальных морпехов толку немного — у них нет ни времени, ни охоты следить за правосудием на отдельно взятых планетах. И всё же не стоит волноваться: в городе теперь новый шериф, и этот шериф — ты. Большинство хранителей правопорядка сидят на коротком поводке у какой-нибудь компании — но к тебе это не относится. Ты не берёшь взятки и не закрываешь глаза на маленькие «невинные шалости». У тебя много врагов — что по ту сторону закона, что по эту. Но зато колония под твоим крылом — одно из самых безопасных мест во всей системе. Конечно, рано или поздно ты отдавишь хвост какой-нибудь корпоративной шишке, и тогда за тобой пошлют пару крепких ребят, но тебе всё равно. Ты их встретишь как подобает.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** смекалка.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** влияние, дистанционный бой, наблюдательность.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** полномочия, следователь, умиритель.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Джек Китани	Акира Кано
Баррелл Кляйн	Анжела Харрис
Иван Манков	Ли-Энн Дженкинс

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Твой напарник, с которым вы прошли через многое, предал тебя и переметнулся на сторону криминальной группировки. Он пожалеет об этом.
- ▶ В своих мечтах ты уходишь в отставку и ведёшь тихую, мирную жизнь. Мечты, к которым стоит стремиться.
- ▶ Некогда ты оступился, и вот забытое прошлое всплывает вновь. Тебе нужно разобраться в себе.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Грызёт зубочистку.
- ▶ Сигарета во рту.
- ▶ Знатные усы.
- ▶ Поношенная кепка.
- ▶ Шрам на пол-лица.
- ▶ Седые виски.
- ▶ Стрижка ёжиком.
- ▶ Цепкий взгляд.
- ▶ Старая кожаная куртка.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Фото возлюбленной или возлюбленного.
- ▶ Помятая фляга с надписью на боку.
- ▶ Газетная вырезка о нераскрытом деле.

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с d6×100 долларов наличными.

- ▶ Реvolver «Магнум 357» ИЛИ помповое ружьё модели 37A2 12-го калибра.
- ▶ Бинобль ИЛИ фонарь дальнего света.
- ▶ Личная аптечка ИЛИ электрошоковая дубинка.
- ▶ D6 доз «Бессонницы» ИЛИ портативное радио.



КОЛОНИАЛЬНЫЙ МОРПЕХ

Большинство твоих приятелей сиднем сидят на одном месте и за всю жизнь побывают лишь на одной планете — на родной. Но ты не из таких. Как только ты вырос, ты сразу вступил в Колониальную морскую пехоту. Платят тут паршиво, а кормят ещё хуже, но зато у тебя всегда есть койка, а ещё здесь разрешают палить из кучи разного оружия в кучу разных врагов. Жизнь в пехоте унылой не назовёшь, но в последнее время ты уже не так ей рад. Ты успел повидать такое, что никогда теперь не забудешь. Даже если очень захочется — не сможешь.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** телосложение.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** ближний бой, выносливость, дистанционный бой.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** берсерк, весельчак, на пределе возможностей.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Маркус Муллани Кими Дием
Ник Элсон Тара Занелли
Вик Пейзенгро Крисси Лопез

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Ты не просто воин, а заслуженный герой. Ты должен заботиться о репутации и защищать её любой ценой. Любой.
- ▶ Однажды ты помог скрыть военное преступление. Об этом никто никогда не должен узнать.
- ▶ Гибель близкого друга всерьёз потрясла тебя. Теперь ты втайне боишься держать оружие в руках и сражаться. Придётся преодолеть свой страх.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Стрижка ёжиком.
- ▶ Татуировка на руке.
- ▶ Шрам.
- ▶ Стальной взгляд.
- ▶ Самоуверенная ухмылка.
- ▶ Личный бронежилет.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Пуля, которая тебя так и не прикончила.
- ▶ Жетоны павшего друга.
- ▶ Трофей с тела поверженного врага.

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с d6×100 долларов наличными.

- ▶ Импульсная винтовка M41A ИЛИ смарт-пулемёт M56A2.
- ▶ Датчик движения M314 ИЛИ шоковые гранаты G2.
- ▶ Скафандр IRC Mk.35 ИЛИ военный бронежилет M3.
- ▶ Сигнальная ракета ИЛИ колода игральных карт.



КОМАНДИР

Иногда дела просто катятся ко всем чертям. Компания опять зажала зарплату твоей команде, а после того происшествия неподалёку от Тедуса у тебя накопилась целая гора бумажной работы. А ещё не дают покоя мысли о доме и о тех, кто там остался. Хорошо, что все эти годы ты учился с таким справляться. Это твоя работа. В конце концов, ты представитель закона, образец для подражания, рупор власти и защитник всей команды. А ещё только ленивый не подкалывает тебя, когда вы сидите в столовой все вместе. Но если дело принимает по-настоящему серьёзный оборот, все бегут к тебе — только ты знаешь, что делать. Молись, чтобы твои навыки не подвели тебя и в этот раз.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** эмпатия.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** влияние, дистанционный бой, лидерство.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** авторитет, доходчивые приказы, служебное положение.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Юджин Проктор Джулия Кван
Оливер Брайант Камилла Киршнер
Венди Стерн Ллойд Т.
Дэррингтон

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Ты потомственный офицер службы охраны. Рано или поздно ты добьёшься повышения или награды — и лучше рано, чем поздно.
- ▶ В прошлом ты крупно облажался. Нельзя допустить, чтобы тебя снова обвинили в провале миссии.
- ▶ Любая ошибка может привести к смерти. Внимательно следи, чтобы никто из твоих подопечных ничего не учудил и нигде не напортачил. Убедись, что они отлично понимают, что на кону их жизни.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Стрижка ёжиком или волосы, забранные в хвост.
- ▶ Серьёзное и напряжённое выражение лица.
- ▶ Идеально чистая форма.
- ▶ Измотанный вид.
- ▶ Прекрасная выправка.
- ▶ Ровный, спокойный голос.
- ▶ Комбинезон с эмблемой миссии.
- ▶ Нетерпеливо постукивает ногой.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Корабельный кот.
- ▶ Рекомендательное письмо.
- ▶ Лицензия офицера коммерческих рейсов от Межзвёздной торговой комиссии.

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с 2d6×100 долларов наличными.

- ▶ Табельный пистолет M4A3 ИЛИ лазерный пистолет «Рексим» EVA RXF-M5.
- ▶ Часы «Самани» серии Е ИЛИ бинокль.
- ▶ Датчик движения M314 ИЛИ скафандр IRC Mk.50.
- ▶ Планшет «Сигсон P-DAT» ИЛИ маячок-идентификатор.



МЕДИК

Страхно даже представить, сколько смертей поджидает человека, который осмелился поселиться среди звёзд. Здесь можно ненароком вылететь в открытый космос без скафандра, можно подхватить загадочную инфекцию, можно испытать на своей шкуре клыки какой-нибудь твари, а можно поймать пулю от пьяного работяги. Но что бы ни случилось, ты всегда рядом — с бинтами и инъекциями наготове. Если с кем-то приключилась беда, важно, чтобы помощь пришла в первые минуты. И если этот кто-то дотянет до медкапсулы — значит, ты справился. В былые дни ты относился ко всем пациентам с теплом и самоотдачей, но с тех пор прошло немало времени. Ты повидал слишком много и потихоньку выгораешь изнутри. Здесь, во Внешней Вуали, обитает немало наркоманов, подсевших на препараты, а в отдельных колониях никто и думать не думает об элементарных правилах безопасности и санитарных нормах — и таких колоний хватает. А это значит, что поток больных и страждущих никогда не иссякнет. Ты всегда будешь нужен людям.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** эмпатия.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** медпомощь, наблюдательность, проворство.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** военно-полевой хирург, всё будет хорошо, сострадание.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Чо Хэдфилд

Ана Касनावик

Кен Ибена

Джуно Бланшар

Салливан Уорд

Кэйти Эберли

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ У тебя зависимость от сильного обезболивающего. Смотри, чтобы никто не обнаружил твой тайник и не раскрыл твой маленький секрет.
- ▶ Тебе в руки попали подозрительные (и совершенно точно секретные) медицинские отчёты, за которыми охотится крупная корпорация. Нужно узнать, что в них такого важного.
- ▶ Ты принёс клятву, что никогда не отнимешь чужую жизнь. И это не пустые слова.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Сочувственная улыбка.
- ▶ Аккуратная короткая причёска.
- ▶ Взгляд, полный тепла и заботы.
- ▶ Тёмные мешки под глазами.
- ▶ Беспокойные руки.
- ▶ Спокойный и мягкий голос.
- ▶ Колкий, чёрствый взгляд.
- ▶ Очки.
- ▶ Белый халат.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Медицинский сертификат в рамке.
- ▶ Письмо от сына или дочери.
- ▶ Выписка из последнего психологического осмотра: «Наконец-то всё в порядке».

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с d6×100 долларов наличными.

- ▶ Хирургический набор ИЛИ скафандр IRC Mk.50.
- ▶ D6 доз «Напролева» ИЛИ d6 доз «Бессонницы».
- ▶ Личная аптечка ИЛИ d6 доз экспериментальных сильнодействующих препаратов.
- ▶ Часы «Самани» серии Е ИЛИ портативное радио.



ПИЛОТ

В космосе человеку открыты все дороги, хотя там, по сути, и дорог-то нет. Тебя никогда нельзя было назвать приземлённой личностью, но, к счастью, на Фронтире вовсе не обязательно оставаться на земле. Здесь всегда сыщется какой-нибудь истребитель, десантный корабль, грузовоз или фрегат, который нуждается в хорошем пилоте, а ты и впрямь хороший пилот — ведь тот твой последний трюк так никто и не сумел повторить. Ты в этом деле не ради денег, хотя если предложат, то отказываться не станешь. Но прежде всего ты ищешь впечатлений и обожаешь, когда опасность дышит тебе в затылок. Но не забывайся. Иначе однажды можешь не вылететь из какого-нибудь астероидного пояса или не разминуться со скалой.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** ловкость.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** дистанционный бой, информатика, пилотирование.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** как свои пять пальцев, лихач, полный вперёд.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Каспер Эдмонт	Фиона О'Нилл
Свен Стакмэн	Констанс Навона
Кил Авари	Игрэйна Тёрнер

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Тебя постоянно тянет проверить границы своих возможностей. Ты любишь рисковать — так рискуй же без оглядки.
- ▶ Ты очень упрям и не любишь отступать, даже если кто-то может пострадать.
- ▶ Ты одиночка. Ты обожаешь, когда тебе удаётся справиться с чем-нибудь самостоятельно.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Горделивая походка.
- ▶ Стальной взгляд голубых глаз.
- ▶ Лётный костюм со множеством карманов.
- ▶ Солнцезащитные очки.
- ▶ Нашивки с эмблемами прошлых миссий.
- ▶ Невозмутимый вид.
- ▶ Жуёт жвачку.
- ▶ Скептический взгляд.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Фигурка-танцовщица с приборной панели.
- ▶ Бортовой журнал пилота.
- ▶ Солнцезащитные очки.

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с d6×100 долларов наличными.

- ▶ Табельный пистолет M4A3 ИЛИ портативный терминал связи PR-PUT
- ▶ Портативное радио ИЛИ d6 сигнальных ракет
- ▶ Технический ключ ИЛИ планшет «Сигсон P-DAT».
- ▶ Прибор диагностики ИЛИ скафандр IRC Mk.50.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМПАНИИ

Твои аппетиты не знают границ. Ты всегда подозревал, что в космосе таится океан возможностей, и вот тебя отправили на Фронтир, чтобы ты отыскал там что-нибудь полезное. Сгодится всё: от ценных данных с пометкой «конфиденциально» до координат, по которым можно отыскать новые залежи полезных ископаемых. А уж о странной и доселе неизвестной форме жизни, которая наверняка заинтересует компанию, и говорить нечего. Нужно лишь помочь своим боссам — и ты наверняка взлетишь по карьерной лестнице. Ты предпочитаешь не привязываться к людям: они в первую очередь ресурс, который можно обратить себе на пользу. Не забывай: выгода прежде всего, а попереживать о «приятелях» можно и потом.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** смекалка.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** влияние, информатика, наблюдательность.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** забота о себе, хитрость, я здесь главный.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Конрад Шмидт	Шеридан Ламара
Райан Миддлбрук	Мерседес Принс
Мичико Ногуми	Александр Балкони

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Ты жаждешь власти и не упускаешь ни единого шанса вырваться вперёд.
- ▶ Компания что-то от тебя скрывает. Но что? И зачем?
- ▶ Вообще-то ты хороший человек, но представители компании шантажируют тебя и заставляют выполнять грязную работу. Они об этом пожалеют.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Ледяной взгляд.
- ▶ Обезоруживающая улыбка.
- ▶ Часы «Ролекс».
- ▶ Особое кольцо с печаткой.
- ▶ Загар.
- ▶ Тщательная укладка.
- ▶ Сложная причёска.
- ▶ Равнодушное выражение лица.
- ▶ Шёлковый галстук с инициалами.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Письмо о назначении и предоставлении полномочий.
- ▶ Свидетельство о разводе.
- ▶ Награда «Лучшему работнику года».

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с 2d6×100 долларов наличными.

- ▶ Кожаный дипломат ИЛИ хромированный дипломат.
- ▶ Позолоченная ручка ИЛИ часы «Ролекс».
- ▶ Карта-передатчик с корпоративным уровнем допуска ИЛИ табельный пистолет М4А3.
- ▶ d6 доз «Бессонницы» ИЛИ d6 доз «Напролева».

РАБОТЯГА

В космосе кто-то должен выполнять тяжёлую работу. И ты как раз этот «кто-то». Жизнь не раз обходилась с тобой сурово, но ты всегда давал сдачи. Ты пережил чёртову кучу пьяных драк, любишь ввернуть крепкое словцо по делу и не очень и, не стеснясь, рыгаешь за обедом — проще говоря, ты тот ещё грубиян. Но тебе всё равно: ты уже давно перерос всю эту манерность и жеманство. Хоть весь космос облети, не сыщешь работника, который вкалывал бы с таким же усердием, как ты. Ты встаёшь ещё до рассвета и уходишь спать после заката. Ты — маленькая, но очень прочная шестерёнка, благодаря которой работает огромный механизм под названием «Фронтир». На ладонях у тебя мозоли, а на лице — грязь и пыль, и единственная вещь на свете, к которой ты относишься ещё серьёзней, чем к работе, — это, конечно, попойки.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** телосложение.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** ближний бой, выносливость, тяжёлая техника.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** бывалый, здоровяк, сила духа.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Мак Мастертон	Сэсси Диаз
Кип Трентер	Кэт Лонгридж
Чарли Стид	Джейден Пэйс

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ У тебя нездоровая привязанность к острым ощущениям. Если можно рискнуть, ты не упустишь свой шанс.
- ▶ Однажды ты уже лишился своей семьи — променял её на работу. Теперь твоя семья — это друзья. Не подведи их.
- ▶ Отдых — дело важное. Если у тебя получается выкроить часок, чтобы посидеть в одиночестве и попить аспенского пива (или хотя бы «Суты Драй» — на самый крайний случай), то день удался.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Татуировки.
- ▶ Шрам.
- ▶ Сломанный нос.
- ▶ Невесёлый взгляд.
- ▶ Ухмылка.
- ▶ Оглушительный хохот.
- ▶ Натруженные руки в мозолях.
- ▶ Защитные очки, за которыми не видно глаз.
- ▶ Грязные ботинки, которые громко топаят.
- ▶ Неухоженные волосы.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Пояс с инструментами.
- ▶ Фото твоей второй половинки.
- ▶ Распятие или другой религиозный символ.

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с d6×100 долларов наличными.

- ▶ Резак ИЛИ крепёжный пистолет «Ватацуми» DV-303.
- ▶ D6 доз «Гидрейта» ИЛИ технический ключ.
- ▶ Заначка со спиртным ИЛИ скафандр IRC Mk.50.
- ▶ Дальнобойный фонарь ИЛИ магнитофон «Сигсон» серии С.



РЕБЁНОК

Ты не выбирал жизнь на Фронтире — её выбрали за тебя родители. Именно благодаря им ты, рыдая во всю глотку, появился на свет именно здесь, в этом суровом мире. Взрослые постоянно спрашивают, кем ты хочешь стать, когда вырастешь, но ты вообще не хочешь вырастать — тебе нравится быть ребёнком. Когда-то давно ты мечтал, что вот однажды станешь взрослым — и будешь ложиться в кровать, когда сам решишь, и питаться одними чипсами. Но потом ты понял, что большинство взрослых вокруг постоянно ходят усталыми и на счастливых никак не тянут. Там, где ты живёшь, ребёнку особо заняться нечем, но ты привык находить себе развлечения. А вырасти ты всегда успеешь. Когда-нибудь потом. Ну а сейчас самое время поиграть в прятки в вентиляции.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** ловкость.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** выживание, наблюдательность, проворство.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** невидимка, уклонение, шустрый.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Чип Харрингтон	Мэгги Ву
Хьюго Тёрнер	Мэйси Келли
Джеки Майерс	Бекка Дэвид

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Ты мечтаешь встретить взрослого, которому можно доверять. Доверять по-настоящему.
- ▶ Твоя семья погибла. Ты сделаешь всё, чтобы больше никогда не остаться одному.
- ▶ Ты предоставлен самому себе. Что ж, раз тобой никто не занимается, развлекай себя сам. Например, исследуй окрестности и узнай больше о разных интересных штуках.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Чумазое лицо и нечёсаная голова.
- ▶ Модные кроссовки с огоньками.
- ▶ Джинсы с дырами на коленках.
- ▶ Футболка с логотипом музыкальной группы.
- ▶ Шорты с карманами.
- ▶ Волосы забраны в хвостик.
- ▶ Скучающий вид.
- ▶ Бейсболка.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Коробка для завтраков, вся в наклейках.
- ▶ Любимая кукла или фигурка какого-нибудь героя.
- ▶ Браслет, который сделали старший брат или сестра.

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с 16 долларов наличными.

- ▶ Леска ИЛИ лазерная указка.
- ▶ Магнит ИЛИ радиоуправляемая машинка.
- ▶ Йо-йо ИЛИ электронная игра.
- ▶ Личный маячок ИЛИ цветные карандаши.



У Ч Ё Н Ы Й

Фронтир — удивительное место. С каждым днём он преподносит человечеству всё новые и новые подсказки о том, как устроен этот мир. И если люди сумеют сложить их воедино, то без труда преодолеют очередной барьер, который поставила перед ними природа-мать. Ну а тебя от успеха и признания отделяет одна маленькая диссертация. Возможно, кто-то назовёт тебя холодным и отстранённым, но этот человек попросту не понимает: ты очень страстная натура, вот только страсть твоя лежит в области науки. Неважно, что ты изучаешь: ксенобиологию, астрофизику, робототехнику или даже археологию — космос сумеет тебя удивить. В нём сокрыты бесчисленные сокровища, которые только и ждут, чтобы кто-нибудь высадился на правильный астероид и наткнулся на них. Причём тебе вовсе не обязательно наткаться на них самому. Всё равно лишь ты один сумеешь разгадать их загадки. В этом тебе нет равных.

- ▶ **КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА:** смекалка.
- ▶ **КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:** выживание, информатика, наблюдательность.
- ▶ **ДОСТОИНСТВА:** исследование, научный интерес, эврика.

ТИПИЧНЫЕ ИМЕНА

Вигго Ковальски	Елена Санчез
Дрю Ланкастер	Луиза Мэллори
Трэвис Торренс	Карима Юсеф

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Результаты твоей последней научной работы нагло украли. После такого ты ни с кем не готов делиться находками.
- ▶ Ты ненавидишь власть имущих и старательно идёшь им наперекор всякий раз, как представится случай.
- ▶ Ты не умеешь перепоручать работу другим, поэтому всегда берёшь на себя слишком много.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Неопрятный и взъерошенный вид.
- ▶ Лабораторный халат весь в пятнах.
- ▶ Нервозность.
- ▶ Постоянно держит руки в карманах.
- ▶ Аккуратная стрижка.
- ▶ Задумчивый вид.
- ▶ Откашливается, прежде чем заговорить.
- ▶ Утомлённый, осоловелый взгляд.

ТАЛИСМАН

Выбери один из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ▶ Премия Альберта Эйнштейна.
- ▶ Недочитанный научный журнал.
- ▶ Письма с компроматом.

СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери два предмета из списка. Кроме того, ты начинаешь игру с d6×100 долларов наличными.

- ▶ Цифровая камера ИЛИ портативное радио.
- ▶ Планшет «Сигсон P-DAT» ИЛИ нейровизор.
- ▶ Прибор диагностики ИЛИ личный передатчик.
- ▶ Датчик движения M314 ИЛИ личная аптечка.



НАВЫКИ

- Я чувствую себя тут пятым колесом. Может, помочь с чем-нибудь?
- С чем, например?
- Могу сесть в тот погрузчик. У меня водительские права второго класса.
- Раз так, то милости прошу.

ЛЕЙТЕНАНТ ЭЛЛЕН РИПЛИ
И СТАРШИЙ СЕРЖАНТ ЭЛ ЭЙПОН

Настольные ролевые игры — это диалог. Ведущий описывает сцену, игрок говорит, что делает его персонаж, ведущий описывает, как реагирует на действия героя игровой мир, и так далее. Так, шаг за шагом, пишется ваша общая история, и в конце все живут долго и счастливо.

Ладно, насчёт конца мы пошутили. На Фронтире никто не живёт долго и счастливо.

Рано или поздно что-нибудь пойдёт не так, не по плану. Рано или поздно какой-нибудь заключённый оступится и полетит в вентилятор. В такую минуту накал страстей достигнет критического уровня, точка невозврата останется далеко позади, а исход назревшего конфликта уже нельзя будет определить простым диалогом между ведущим и игроком. Тогда настанет пора взять в руки кубики и показать «Матери», что ты кой-чего да умеешь. ■

ДВЕНАДЦАТЬ НАВЫКОВ

- ▶ Тяжёлая техника (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ).
- ▶ Выносливость (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ).
- ▶ Ближний бой (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ).
- ▶ Проворство (ЛОВКОСТЬ).
- ▶ Дистанционный бой (ЛОВКОСТЬ).
- ▶ Пилотирование (ЛОВКОСТЬ).
- ▶ Наблюдательность (СМЕКАЛКА).
- ▶ Информатика (СМЕКАЛКА).
- ▶ Выживание (СМЕКАЛКА).
- ▶ Лидерство (ЭМПАТИЯ).
- ▶ Влияние (ЭМПАТИЯ).
- ▶ Медпомощь (ЭМПАТИЯ).

ПРОВЕРКИ

В игре есть двенадцать навыков, и все они описаны в этой главе. Каждый привязан к одной из характеристик: телосложению, ловкости, смекалке или эмпатии. Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от 0 до 5.

Как уже упоминалось в главе 1, в игре используется два набора кубиков: основные кубики и кубики стресса — оба набора продаются отдельно. Если у вас нет таких кубиков, то ничего страшного — в эту игру можно играть и с обычными шестигранниками. Но будет проще, если вы возьмёте игральные кости двух разных цветов — чтобы отличать кубики стресса от основных.

ПРОВЕРКИ НЕТРЕНИРОВАННЫХ НАВЫКОВ. Проверку общего навыка можно пройти, даже если его значение равно нулю. Для этого потребуется только соответствующая характеристика (основные кубики) и **УРОВЕНЬ СТРЕССА** (кубики стресса).



ЗНАЧИТ УСПЕХ

Используя навык, опиши, что твой персонаж делает или говорит. Затем сложи значение нужного навыка со значением характеристики, к которой он привязан. Получившееся число — это количество основных кубиков, которое надо взять. Если у тебя есть кубики стресса (читай об этом ниже), возьми и их тоже.

Ну а теперь брось все эти кубики одновременно и посмотри, что на них выпало. Успешной считается проверка, если выпал хотя бы один знак (или шестёрка) — в противном случае проверка провалена. Если выпало больше одного , ты получаешь возможность проверить какой-нибудь полезный трюк (см. описание навыка).

ЗНАК . На кубиках стресса вместо единиц стоит знак . Если на игровых костях выпал один такой символ или более, персонаж может запаниковать. Подробнее о панике рассказано на странице 103.

СНАРЯЖЕНИЕ

Правильное снаряжение может обеспечить тебе несколько дополнительных кубиков, но не всегда. А порой для того, чтобы вообще выполнить действие, нужна какая-то особая вещь.

ПРИМЕР

Персонаж Лизы, штурман Джеффрис, пытается добраться до жилой зоны грузового корабля «Миранда». Она уверена, что нечто идёт за ней по пятам, и хочет укрыться в каюте, пока всё не утихнет. Но ведущий заявляет, что проход к каютам завалило — обшивка обрушилась. Чтобы штурман тодвинула грудку металла, Лиза должна пройти проверку **выносливости**. **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ** Джеффрис равно 3, но у неё нет навыка **выносливости**, и она может бросить только три основных кубика. Если повезёт, она проберётся через завал и окажется в безопасном месте. ■

ПРОВАЛ — ДЕЛО ТОНКОЕ

Если при проверке на кубиках не выпало ни одного знака , что-то пошло не так, как задумано. По каким-то причинам ты потерпел неудачу. Не стесняйся и смело спрашивай у ведущего, что именно произошло. Он может даже придумать пару особенно неприятных последствий, благодаря которым история станет ещё интересней.

Помни, что провал не должен останавливать ни тебя, ни твоего персонажа. Даже если вы потерпите неудачу, история всё равно продолжится — всегда есть обходной путь. Может быть, вы потратите чуть больше времени и денег или рискнёте чем-нибудь посерьёзней, но, так или иначе, вы продвинетесь дальше. Последнее слово тут за «Матерью» — именно она решает, каковы будут последствия и чем всё кончится для персонажа.

Не забывай о самом последнем средстве. Оно пригодится тебе, если ты очень уж хочешь победить. Это *рискованная проверка*.

ШАНСЫ НА УСПЕХ

Когда бросаешь сразу много кубиков, бывает непросто оценить, насколько велик шанс успеха. Вероятность этого события при количестве кубиков от 1 до 10 указана в этой таблице. В третьей колонке приведена вероятность успеха рискованной проверки (включая кубик стресса, который добавляется сразу, как только персонаж решает пойти на риск — подробнее об этом рассказано на странице 61).

КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ	ШАНС УСПЕХА	РИСКОВАННАЯ ПРОВЕРКА
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

ОПИСЫВАЙ СВОИ ДЕЙСТВИЯ

Настольная ролевая игра — это процесс создания общей истории. Проверка навыка или характеристики — кульминация действия твоего персонажа. Для начала опиши, что именно твой герой собирается предпринять, чтобы все знали, что он будет делать, чем рискует и чего желает добиться. Потом брось кубики, посмотри, что получилось, и, в зависимости от результата, опиши, что делает твой персонаж, что он говорит, о чём думает. Если ты идёшь на риск, опиши, как именно. Иными словами, когда дело доходит до повествования, не стесняйся брать инициативу в свои руки — ведущий остановит тебя, если действия персонажа выйдут за рамки того, что не зависит от броска кубиков.

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если тебе отчаянно нужна успешная проверка, всегда можно пойти на риск. Чтобы превратить обычную проверку в рискованную, ты должен взять все использованные для этой проверки кубики, на которых не выпал , и бросить их ещё раз. Возможно, теперь удача улыбнётся тебе.

Обычно на риск стоит идти, если проверка провалена, но это не обязательно: ты можешь рискнуть, если хочешь просто набрать побольше , ведь их можно потратить на всевозможные полезные трюки! Естественно, риск не всегда оправдывается, потому что он повышает **УРОВЕНЬ СТРЕССА**, о котором мы вскоре расскажем.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС. Пойти на риск в ходе каждой конкретной проверки можно только один раз. Как только ты бросаешь кубики во второй раз, всё, что тебе остаётся, — это принять последствия своего решения. Впрочем, некоторые достоинства позволяют пойти на риск и во второй раз.

УРОВЕНЬ СТРЕССА

Рискованные проверки не проходят бесследно для персонажей. Рано или поздно напряжение накопится, и герой не сможет совладать с собой: впадёт в дикую панику или начнёт кидаться на всех подряд. Когда он рискует, уровень стресса тут же вырастает на 1 пункт. Отметь это в бланке персонажа и лишь затем перебрасывай кубики.

УРОВЕНЬ СТРЕССА персонажа — это количество кубиков стресса, которое нужно добавлять к основным кубикам, когда персонаж проходит проверки — включая рискованные. Всё верно, стресс действительно повышает шансы на успех — герой сосредотачивается, подмечает многое и готов ко всему. Однако если хотя бы на одном кубике выпадет знак , герой может впасть в панику.

ПАНИКА

Рискованные проверки напоминают игру в блэкджек: они увеличивают шанс на успех, но если перегнуть палку, то герою придётся несладко. С точки зрения правил это значит, что персонаж впадёт в панику и выйдет из-под твоего контроля.

Если на кубиках стресса выпадет хотя бы 1 , ты уже не сможешь совершить рискованную проверку. Вместо этого придётся пройти проверку паники (см. стр. 104). Если тебе не повезёт, то проверка навыка окажется неудачной — вне зависимости от того, сколько  ты получил.

Рискованные проверки — не единственное, из-за чего персонаж может перенервничать. Есть и другие серьёзные и даже опасные ситуации, повышающие **УРОВЕНЬ СТРЕССА**, а некоторые из них вынуждают героя немедленно проходить проверку паники.

БОЕПРИПАСЫ. Если персонаж стреляет из оружия, у которого есть магазин, получение хотя бы одного  означает, что персонаж не просто должен пройти проверку паники — он ещё и остался с пустой обоймой. Подробнее об этом смотри на странице 96.

ПРОВЕРКИ ХОРОШИ НЕ ВСЕГДА

Проверка навыка — яркое событие. Рискованные проверки могут вызвать панику. Если бросать кубики слишком часто, стресс может сослужить недобрую службу. Старайся обходиться без проверок, кроме важных случаев. Прибереги кубики для напряжённых событий и трудных испытаний. В остальных ситуациях герой может делать что угодно — ведущий вряд ли будет мешать.

ПРИМЕР

Нэт, персонаж Дины, пытается починить двигателя «Миранды». Нэт на грани срыва — когда Рида, её товарища, нашли мёртвым, её уровень стресса вырос до 2. Ведущий объявляет, что нужна проверка **тяжёлой техники**. **Телосложение** Нэт равно 5, а навык **тяжёлой техники** — 3. Дина берёт 8 основных кубиков и добавляет 2 кубика стресса.

К несчастью, ни на одном из 10 кубиков не выпало . Но есть и светлая сторона — ни на одном кубике стресса не выпало , так что Дина может пойти на риск. Уровень стресса Нэт вырастает до 3, поэтому Дина бросает 8 основных кубиков и 3 кубика стресса. Полученных 2  вполне достаточно, да и кубики стресса не приносят ни одного . У Нэт получилось. На этот раз. ■

ПУНКТЫ СЮЖЕТА

В кинематографическом сценарии игроки могут после проверки тратить пункты сюжета, чтобы получить 1  при любом её исходе. Это бывает оправданно, если нужно больше . Пункты сюжета можно получить, если идти к личной цели (стр. 31). Но накопить больше 3 нельзя — трать их своевременно.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И СТРЕСС

Обычно персонажи ведущего не могут проходить рискованные проверки и не накапливают стресс. Вместо этого «Мать» сама решает, поддается ли её персонаж панике или нет.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС

Как правило, если ты пытаешься совершить какое-нибудь действие, у тебя есть только одна попытка. Если проверка оказывается провальной, а решение пойти на риск не оправдывает себя, ты не можешь просто взять и повторить то же самое действие ещё раз. Необходимо выбрать иной подход к решению проблемы или подождать, пока обстоятельства не изменятся (неважно, к лучшему или к худшему). Впрочем, персонаж другого игрока волен попытаться счастья там, где твой герой потерпел неудачу. В сражении, однако, всё по-другому. Персонаж может спокойно раз за разом атаковать одну и ту же цель, пока она не рухнет замертво.

СОВМЕСТНЫЕ ПРОВЕРКИ

Когда с проблемой сталкивается вся команда, персонажам не нужно проходить проверки поодиночке. Вместо этого выберите того из них, кто способен лучше всех справиться с проблемой, а остальные могут помочь ему (см. следующую страницу), если это уместно. Если проверка окончилась провалом, то неудачу терпит вся команда — попробовать ещё раз уже нельзя, даже другому герою.

В сражении, однако, всё по-другому. Герои могут атаковать любую цель, какая им приглянется.

МОДИФИКАТОРЫ

Когда обстоятельства на твоей стороне, ты получаешь возможность пройти проверку с дополнительными основными кубиками. Когда же всё против тебя, количество основных кубиков, которые ты можешь использовать при проверке, наоборот, снижается. Эти внешние факторы называются *модификаторами*. Модификатор +1 означает, что при проверке ты получаешь один дополнительный основной кубик; +2 — два основных кубика и т. д. Модификатор -1 означает, что при проверке ты получаешь на один основной кубик меньше, чем обычно; -2 — на два основных кубика меньше и т. д.

Обрати внимание, что на одну и ту же проверку одновременно могут воздействовать и положительные, и отрицательные модификаторы — в этом случае их нужно просто сложить. Так, например, модификаторы +2 и -1 в сумме дают модификатор +1. Если отрицательных модификаторов слишком много и основные кубики закончились, то персонаж начинает терять кубики стресса. Если не осталось и их, то у героя нет шансов преуспеть в том, что он задумал, — самое время придумать новый план.

Вот несколько факторов, которые могут повлиять на проверку через модификаторы:

- ▶ Снаряжение (см. главу 5).
- ▶ Сложность самого действия.
- ▶ Помощь со стороны других персонажей.

НАВЫКИ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего пользуются теми же навыками по тем же правилам, что и персонажи игроков. Главное отличие — персонажи ведущего не могут идти на риск. Кроме того, они проходят проверки только в том случае, если их действия (любые — от попытки убить до попытки спасти от смерти) имеют непосредственное отношение к персонажам игроков. Во всех остальных случаях ведущий может просто описывать происходящее, не прибегая к проверкам вовсе.

СЛОЖНОСТЬ

Обычно ведущему не нужно задумываться о том, насколько сложным является заявленное игроком действие — если дело вообще дошло до проверки, это уже означает, что задача будет незаурядной. Однако в некоторых ситуациях ведущий может счесть, что те или иные обстоятельства осложняют или, наоборот, облегчают выполнение задуманного. Можешь использовать таблицу справа как ориентир для определения сложности.

Иногда модификаторы зависят от ситуации, предусмотренной правилами игры, например если персонаж тщательно целится из оружия (см. стр. 94), стреляет с большой дистанции или проходит проверку **влияния**, находясь в невыгодной позиции. В некоторых случаях положительный модификатор могут обеспечивать достоинства персонажей.

ПОМОЩЬ

Персонажи игроков и ведущего могут помогать твоему герою с проверками. Главное правило — об этом нужно объявить заранее, до того, как ты пройдёшь проверку. Кроме того, это должно выглядеть правдоподобно с точки зрения повествования, т.е. помощник должен иметь реальную возможность хоть как-то повлиять на действия персонажа, которому он помогает. Впрочем, окончательное решение остаётся за ведущим.

Каждый помощник обеспечивает модификатор +1. В одной проверке может участвовать не более трёх помощников, так что максимальный модификатор помощи равен +3.

Сражения, как всегда, являются исключением. Тут помощь считается действием: быстрым, если персонаж помогает с быстрым действием, или стандартным, если со стандартным.

Персонажи ведущего могут помогать друг другу точно так же, как и персонажи игроков. Во время сражений большим количеством персонажей ведущего проще управлять, если разбить их на группы помогающих друг другу бойцов.

СЛОЖНОСТЬ

ПРОВЕРКА	МОДИФИКАТОР
Элементарная	+3
Простая	+2
Несложная	+1
Обычная	0
Непростая	-1
Сложная	-2
Экстремальная	-3

ПРИМЕР

Джина взяла на себя роль Шарлиз, капитана грузового корабля «Миранда». Не так давно Шарлиз отправила свою команду на поиски пропавшего представителя компании — Торреса. Сначала они находят Риду — его грудь разворочена так, будто из неё что-то вылезло наружу. Потом у Нгуена — ещё одного куратора от компании — едет крыша, и он выбрасывается в шлюз. Но найти его напарника всё ещё нужно. Рядом с Шарлиз стоит медик Хейес, и «Мать» говорит, что он может помочь капитану с проверкой **наблюдательности** — иначе в хаосе, который царит на экране датчика движения, попросту не разобраться. **СМЕКАЛКА** Шарлиз равна 4, а **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ** — 2, что в сумме равно 6. Датчик движения даёт ей 1 дополнительный кубик, а помощь от Хейеса — ещё 1. Итак, Джина может бросить 8 основных кубиков. ■

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для того, чтобы гарантировать успех, одного выпавшего  может оказаться недостаточно. Обычно подобное происходит в случае, если тебе необходимо превзойти результат проверки навыка противника — такая ситуация называется встречной проверкой. Чтобы добиться успеха при встречной проверке, у тебя на кубиках должно выпасть больше , чем у оппонента. При этом каждый выпавший у противника  отменяет один твой . Идти на риск может только инициатор встречной проверки. Во встречной проверке (в зависимости от обстоятельств) могут участвовать персонажи, использующие как одинаковые навыки, так и разные. Проверки **влияния**, как и **скрытности**, — всегда встречные, в том числе и тогда, когда кто-то применяет эти навыки против тебя. Ведущий, сообразуясь с ситуацией, конечно же, имеет право назначить встречную проверку и по своему усмотрению. Например, если два персонажа решили побороться на руках, то будет вполне уместна встречная проверка **выносливости** против **выносливости**. ■

ПРИМЕР

Капитан Шарлиз пытается разобраться с «Матерью»: та не просто не помогает команде, а ещё и вредит. Капитан хочет добраться до её ядра. Ведущий сообщает, что нужна встречная проверка против 8 кубиков компьютера — они отражают защитные протоколы ИИ. Навык **информатики** Шарлиз равен нулю, поэтому Джине придётся бросить только 4 основных кубика (**смекалка** капитана). Целых два ! Однако ведущий проходит встречную проверку и тоже получает 2 , которые отменяют все  Шарлиз. У капитана проблемы. ■

НАВЫКИ

ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА (телосложение)

Тяжёлый труд — это неизменная часть жизни любого работника с Фронтيرا, но, по крайней мере, у человека всегда есть подмога — мощная техника. Данный навык пригодится, когда герой попытается воспользоваться любой тяжёлой техникой. Эту же проверку надо проходить, если он хочет починить машину, сломать её или собрать что-нибудь из подручных средств.

ПРОВАЛ. Проклятая груда хлама не слушается. А шум к тому же мог привлечь чьё-нибудь нежелательное внимание.

УСПЕХ. Машина издаёт мощный рык и подчиняется воле человека.

ТРЮК. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Персонаж получает модификатор +1 к следующей проверке того же навыка.
- ▶ Персонаж понял, как работает эта штука. Ему больше не нужно проходить проверку, чтобы выполнить то же самое действие в будущем.
- ▶ Персонаж справляется с задачей в два раза быстрее, чем обычно.
- ▶ Персонаж доломал эту машину — теперь её уже никто не починит.
- ▶ Персонаж был тих как мышь.
- ▶ Персонаж не просто справился — он справился превосходно. Это наверняка заметят и оценят.

ВЫНОСЛИВОСТЬ (телосложение)

Когда персонаж должен проявить стойкость или приложить немалую силу, он проходит проверку **выносливости**. Этот навык пригодится твоему герою, если он вдруг окажется в открытом космосе без скафандра или подцепит смертельную заразу.

ПРОВАЛ. Персонаж больше не может вынести таких нагрузок. Боль взяла над ним верх, теперь его не ждёт ничего хорошего.

УСПЕХ. Ты двигаешься дальше, сумев забыть о боли на какое-то время.

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Герой выручает другого персонажа, находящегося в той же ситуации, и отдаёт ему один .
- ▶ Персонаж получает модификатор +1 к следующей проверке того же навыка.
- ▶ Испытания закалили персонажа. Ему больше не нужно проходить проверку, чтобы справиться с той же самой ситуацией в будущем.
- ▶ Герой не просто справился — он блестяще справился. Другой персонаж в полном восторге.

БЛИЖНИЙ БОЙ (телосложение)

Мир игры «Чужой» — жестокое место, где нередко приходится драться не на жизнь, а на смерть. Пройди проверку этого навыка, если персонаж атакует противника холодным оружием или без оружия вовсе. Подробнее о сражениях рассказано в главе 5.

ПРОВАЛ. Персонаж промахивается. Наступает черёд противника действовать.

УСПЕХ. Точное попадание. Противник получает урон, равный показателю урона оружия, которым был нанесён удар (см. стр. 120).

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ▶ Персонаж перехитрил врага и может обменяться с ним показателем инициативы (см. стр. 120). Этот эффект необратим и вступает в силу в следующем раунде сражения.

- ▶ Персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них будет выбит. Такой предмет можно подобрать. В бою это считается быстрым действием (см. стр. 87).
- ▶ Персонаж сбивает противника с ног.
- ▶ Персонаж берёт противника в захват. Чтобы освободиться, противнику придётся победить во встречной проверке ближнего боя. В противном случае он освободится, только если твой персонаж его отпустит или станет небоеспособным. Пока противник находится в захвате, он не может предпринимать других действий. Брать в захват можно только людей и синтетиков.

ОРУЖИЕ. В драке можно использовать холодное оружие типа дубинок, ножей, буров и т. п. Подробнее о таком оружии рассказано на странице 129.

ЗАЩИТА. Если противник атакует в ближнем бою, персонаж может попытаться защититься. Подробнее о защите рассказано на странице 92.

ПРОВОРСТВО (ловкость)

Когда в воздухе начинает пахнуть жареным и наступает время спасать собственную шкуру, важно сохранять трезвый рассудок и двигаться как можно быстрее и тише. Этот навык понадобится персонажу, когда он пытается вскарабкаться куда-нибудь, рискуя сломать шею, или совершить опасный прыжок, или аккуратно проскользнуть мимо врага. В последнем случае нужно пройти встречную проверку **ПРОВОРСТВА** против **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** оппонента. О том, как этот навык использовать непосредственно во время сражения или скрытного передвижения, подробно рассказано в главе 5.

ПРОВАЛ. Несмотря на все старания, персонаж не достиг успеха, и теперь его ждут неприятности.

УСПЕХ. Герою удалось улизнуть от опасности.

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Герой выручает другого персонажа, находящегося в той же ситуации, и отдаёт ему один .
- ▶ Персонаж получает модификатор +1 к следующей проверке того же навыка.
- ▶ Герой не просто справился — он справился блестяще. Другой персонаж поражён до глубины души.

ПИЛОТИРОВАНИЕ (ловкость)

Неважно, где находится твой персонаж — в челноке, истребителе или боевом фрегате — он сладит с любым из них. Этот навык пригодится ему, когда он стоит за штурвалом корабля и пытается совершить непростой и даже опасный манёвр. Ну или когда он управляет каким-нибудь наземным транспортом.

ПРОВАЛ. Персонаж чересчур разогнался и не справился с управлением.

УСПЕХ. Герой и все его пассажиры чудом избежали опасности.

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Персонаж получает модификатор +1 к следующей проверке того же навыка.
- ▶ Герой показывает высший пилотаж.

СКРЫТНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ГРУППЕ

Когда команде героев нужно прокрасться куда-нибудь незамеченными, им не нужно проходить проверку **ПРОВОРСТВА** по отдельности.

Вместо этого её проходит персонаж с самым низким значением этого навыка, и результат засчитывается всей группе.

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ (ловкость)

Если есть огнестрельное оружие и патроны к нему, с противником можно разобраться на расстоянии, не рискуя испачкаться в крови. Пройди проверку **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**, чтобы выстрелить из дистанционного оружия или метнуть что-то во врага. Более подробно о стрельбе рассказано в главе 5.

ПРОВАЛ. Персонаж промахивается. Может, пуля попадает куда-то ещё? Или звук выстрела привлекает чьё-нибудь нежелательное внимание?

УСПЕХ. Точное попадание. Противник получает урон, равный показателю урона оружия, из которого был произведён выстрел (см. стр. 120).

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Если у тебя хватает , этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ▶ Герой ведёт огонь на подавление. Персонажи, попавшие под обстрел, должны немедленно пройти проверку паники.
- ▶ Персонаж занимает более выгодную позицию и меняется с противником показателем инициативы (см. стр. 87). Этот эффект необратим и вступает в силу в следующем раунде сражения.
- ▶ Противник роняет оружие или любой другой предмет, который держит в руке. Ты выбираешь, какой именно.
- ▶ Точное попадание опрокидывает противника на землю или отбрасывает его (например, в открытый шлюз).

УКРЫТИЕ. В пылу перестрелки неплохо бы отыскать какое-нибудь укрытие попрочней. Подробнее см. стр. 86.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (смекалка)

Если хочешь остаться в живых в негостеприимном космосе, лучше быть настороже и постоянно оглядываться. Пройди встречную проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы обнаружить противника, который хочет остаться незамеченным (см. «Проворство»). Кроме того, увидев что-нибудь подозрительное, персонаж может пройти проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы присмотреться повнимательнее.

ПРОВАЛ. Персонаж либо вообще не понимает, что именно он пытается разглядеть, расслышать и т. п., либо приходит к неверному заключению. Ведущий выдаёт ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

УСПЕХ. Персонаж понимает, что именно пытается разглядеть, расслышать и т. п., он узнаёт, представляет объект наблюдения опасность или же нет. Все детали остаются на усмотрение ведущего.

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  позволяет тебе получить ответ на один из этих вопросов.

- ▶ Объект идёт по моему следу?
- ▶ Объект один или где-то неподалёку обретаются его товарищи?
- ▶ Как мне попасть внутрь объекта/обойти объект стороной/спрятаться от объекта?

СОВМЕСТНЫЕ ПРОВЕРКИ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ

Когда вся команда проходит проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, персонажам не нужно бросать кубики по отдельности. Вместо этого проверку проходит только один из членов группы.

Кто именно — выбирают игроки.





ИНФОРМАТИКА (смекалка)

Перепрограммирование андроидов, компьютерных систем и других достижений современной науки и техники требует особых знаний. Этот навык пригодится персонажу, если он захочет перепрограммировать или починить какой-нибудь компьютер или узел связи. Ну или если ему надо расшифровать код.

ПРОВАЛ. Персонаж пробует алгоритм за алгоритмом, но разницы никакой — ничего не помогает. А что, если из-за него ещё и сигнализация сработала?

УСПЕХ. Код — это музыка, а ты отличный музыкант.

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Персонаж получает модификатор +1 к следующей проверке того же навыка.
- ▶ Персонажу больше не нужно проходить проверку, чтобы выполнить то же самое действие в будущем.
- ▶ Персонаж справляется с задачей в два раза быстрее, чем обычно.
- ▶ Персонаж узнаёт новую или неожиданную информацию. Какую именно — решает ведущий.
- ▶ Персонаж сумел замести следы.
- ▶ Персонаж показал высший класс. Это наверняка заметят и оценят.

ВЫЖИВАНИЕ (смекалка)

Может, терраформирование и сделало атмосферу в чужих мирах пригодной для дыхания (ну... относительно пригодной), но от этого они не стали походить на Землю-матушку. Да, ты можешь дышать здесь без скафандра, но страшная жара, лютый холод, песчаные бури и кислотные дожди всё ещё никуда не делись. И, по правде говоря, всеми этими неприятностями список погодных сюрпризов далеко не ограничивается. Навык **выживания** пригодится герою, когда тот окажется в не самых благоприятных условиях и должен будет каким-то образом не погибнуть.

ПРОВАЛ. Персонаж не может найти безопасного убежища. Его дни сочтены — во всяком случае, если не подоспеет помощь.

УСПЕХ. Персонаж нашёл безопасное убежище, чтобы переждать бурю.

ТРЮКИ. Каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков.

- ▶ Герой выручает другого персонажа, находящегося в той же ситуации, и отдаёт ему один .
- ▶ Персонаж получает модификатор +1 к следующей проверке того же навыка.
- ▶ Герой не просто справился — он справился блестяще. Другой персонаж поражён до глубины души.

ГРУППЫ И ВЛИЯНИЕ

Когда ты хочешь применить **ВЛИЯНИЕ** против группы персонажей, герою обычно приходится иметь дело только с их лидером или представителем (не забудь учесть модификатор -1, если численное превосходство на стороне оппонентов). Договорись с главным, и остальные последуют за своим предводителем. Гораздо сложнее, если у группы нет лидера — в этом случае тебе придётся иметь дело с каждым её членом по отдельности.

ВЛИЯНИЕ (эмпатия)

Хотя ксеноморфы могут выпотрошить тебя в мгновение ока, всё-таки самыми опасными существами в мире игры «Чужой» по-прежнему остаются люди: корпоративные агенты и прочие интриганы всех мастей, которые используют ложь, угрозы и лесть, чтобы добиться желаемого.

Чтобы заставить другого человека поменять точку зрения, персонаж должен пройти встречную проверку **влияния**. Шансы на успех зависят от рычагов влияния, которыми располагает герой (см. врезку на следующей странице).

ПРОВАЛ. Оппонент отказывается слушать твоего персонажа и игнорирует все его требования. Отношение оппонента к герою ухудшается (он может даже атаковать героя, если тот его спровоцирует).

УСПЕХ. У оппонента есть выбор — сделать так, как хочет твой персонаж, или перейти к насилию (глава 5). Однако, даже согласившись, он может потребовать что-нибудь взамен. Все детали остаются на откуп ведущему, и требование должно быть выполнимым. Согласиться на встречное предложение или отказать от сделки — решать тебе.

ТРЮКИ. Если после встречной проверки у тебя остались лишние , ты можешь обменять их на следующие трюки.

- ▶ Оппонент делает то, что персонаж от него хочет, не прося ничего взамен.
- ▶ Оппонент делает даже больше того, о чём его просили. Например, выдаёт персонажу полезную информацию. Какую именно — определяет ведущий.
- ▶ Оппонент настолько впечатлён речами персонажа, что попытается помочь ему в будущем. Как и когда именно — решает ведущий.

ЧУЖОЕ ВЛИЯНИЕ. Персонажи ведущего и других игроков также могут оказывать **влияние** на твоего персонажа. Если герой проигрывает во встречной проверке, он должен атаковать их или обозначить условия, при выполнении которых он согласится сделать так, как хочет оппонент.

РЫЧАГИ ВЛИЯНИЯ

При проверке **ВЛИЯНИЯ** шансы на успех зависят от рычагов, которыми располагает персонаж. Ведущий решает, какие из них подходят к ситуации, и сообщает итоговый модификатор.

Каждый фактор обеспечивает герою модификатор +1.

- ▶ Численный перевес на стороне героя.
- ▶ Оппонент может выполнить просьбу героя безо всякого труда.
- ▶ Оппонент ранен.
- ▶ В прошлом герой уже помогал своему оппоненту.
- ▶ Герой приводит очень убедительные аргументы (по мнению ведущего).

Каждый из этих факторов обеспечивает герою модификатор -1.

- ▶ Численный перевес на стороне оппонента.
- ▶ То, о чём просит герой, чревато для оппонента крупными неприятностями и (или) материальными затратами.
- ▶ Оппонент не получит ничего, если поможет герою.
- ▶ Между героем и его оппонентом имеется недопонимание (языковое, культурное и т. п.).
- ▶ Герой и его оппонент ведут переговоры по радио или перекрикиваются с большого расстояния.

МЕДПОМОЩЬ (ЭМПАТИЯ)

Космос — опасное место. Всегда есть риск, что твой персонаж будет ранен, и произойдёт это скорее раньше, чем позже. Именно тогда и пригодится этот навык. Есть две области его применения.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ. Если из-за полученных повреждений значение одной из характеристик героя падает до нуля, он становится небоеспособным. Если оказать небоеспособному персонажу первую помощь, он немедленно придёт в себя, а каждый , полученный в результате проверки, позволит восстановить значение пострадавшей характеристики на один пункт. Подробнее об уроне рассказано в главе 5.

НЕОТЛОЖНАЯ ПОМОЩЬ. Если персонаж получает смертельную травму, проверка **МЕДПОМОЩИ** — это единственное, что может его спасти. Провал при оказании неотложной помощи способен убить пациента, так что будь предельно осторожен. Подробнее о травмах и их лечении рассказано на стр. 99.

ЛИДЕРСТВО (ЭМПАТИЯ)

Трудно пережить ужасы космоса без хорошего руководства, и если тебе не на кого положиться, то, возможно, следует взять эту роль на себя. Есть две области применения навыка **ЛИДЕРСТВА**.

ОСТАНОВИТЬ ПАНИКУ. Когда другой персонаж впадает в панику, герой может пройти проверку **ЛИДЕРСТВА**, чтобы привести его в чувство. Подробнее об этом рассказано на странице 104.

ОТДАТЬ ПРИКАЗ. В сражении герой может отдать команду другому персонажу при условии, что его слышат (хотя бы через радиосвязь). Это действие требует проверки **ЛИДЕРСТВА** и считается стандартным. Каждый дополнительный  обеспечивает другому герою модификатор +1 к проверкам, если он будет выполнять приказ.

КОМАНДИРЫ, которые наделены достоинством «служебное положение», могут использовать навык **ЛИДЕРСТВА**, чтобы заставлять других (как героев, так и персонажей ведущего) делать то, что велено. ■

КОНТРОЛЬ РАЗУМА

Когда персонаж успешно проходит проверку **ВЛИЯНИЯ**, это не значит, что теперь он полностью взял под контроль другого героя и промыл ему мозги. Нет, он просто убедил его. Более того: ведущий может во все отклонить требования героя, если они звучат неразумно.



Д О С Т О И Н С Т В А

- Семнадцать дней?! Я не хочу вас расстраивать, но мы и семнадцати часов не протянем! Эти твари проберутся сюда! Они везде пробираются!
- Хадсон...
- Они залезут сюда и... и убьют нас всех!
- Хадсон! Посмотри на эту девочку: она продержалась куда дольше, хотя у неё ни оружия нет, ни подготовки. Слышишь?
- Ну так пусть она и командует!

ХАДСОН И РИПЛИ

Для того чтобы выжить и добиться хоть чего-нибудь в мире жестокого космоса, твоему персонажу придётся найти собственную нишу — что-то, чего не умеет никто, кроме него. Такие особенности называются достоинствами. Некоторые из них расширяют область применения навыков, другие влияют на то, как герой восстанавливается после получения повреждений и отходит от стресса, а третьи вообще позволяют сделать то, на что другой персонаж попросту неспособен. В отличие от навыков, у достоинств нет степеней

и градаций — персонаж либо наделён ими, либо нет.

Достоинства делятся на две группы: связанные с родом занятий персонажа и общие. Первые доступны только персонажу с определённым родом занятий, а вторые может приобрести любой герой. Создавая нового героя, ты должен выбрать ему одно достоинство, связанное с родом занятий. Но этим дело не ограничится. По ходу игры персонаж будет расти и меняться, и у него вполне могут появиться новые достоинства (смотри стр. 36).

ДОСТОИНСТВА КОЛОНИАЛЬНОГО МАРШАЛА

ПОЛНОМОЧИЯ. Если нужно заставить кого-то подчиниться, можно напомнить собеседнику, что он беседует с колониальным маршалом, и пройти проверку **ЛИДЕРСТВА** вместо **ВЛИЯНИЯ**.

СЛЕДОВАТЕЛЬ. Подмечает то, что упускают другие. От него не ускользнёт ни одна деталь, а ещё он понимает, о чём они говорят. Проведя ход в комнате или похожем помещении, ты можешь пройти проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** (одна попытка). За каждый выпавший  можешь задать ведущему один из этих вопросов:

- Что здесь произошло?
- Не спрятано ли здесь что-нибудь? Если да, то где?
- Нет ли тут чего-то необычного, некой детали, которая выбивается из общей картины?

УСМИРИТЕЛЬ. Чтобы победить, не нужно махать кулаками. Можно скрутить врага, не причинив ему вреда. Когда твой герой сходится в ближнем бою с человеком, можешь объявить, что пытаешься схватить его. Персонаж получает модификатор +2 к проверке атаки. При успехе она не наносит повреждений — герой просто удерживает оппонента. Дополнительные  роли не играют.

ДОСТОИНСТВА КОЛОНИАЛЬНОГО МОРПЕХА

БЕРСЕРК. Этот парень не из тех, кто бежит от опасности. Когда смерть дышит в лицо, он не паникует и не прячется, но превращает весь свой страх в ярость, а ярость обрушивает на врага. Когда персонаж проходит проверку паники, ты при желании можешь ввести его в состояние берсерка — за подробностями загляни на стр. 104.

ВЕСЕЛЬЧАК. В перерывах между битвами герой всё время подтрунивает над коллегами и разряжает обстановку фирменными шуточками. Когда он находится в безопасном месте (смотри стр. 104), каждый ход его **УРОВЕНЬ СТРЕССА**, как и **УРОВЕНЬ СТРЕССА** всех персонажей в рамках ближней дистанции, снижается не на один, а на два пункта. Этот эффект не суммируется: неважно, сколько в команде пехотинцев-весельчаков.

НА ПРЕДЕЛЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. Когда дело принимает серьёзный оборот, справиться могут только крутые парни и девчонки. И герой — самый крутой в этой команде. Ты можешь два раза подряд пройти рискованную проверку любого навыка, связанного с **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕМ**, в то время как прочие персонажи проходят её только один раз. Но каждая такая проверка повышает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

ДОСТОИНСТВА КОМАНДИРА

АВТОРИТЕТ. Как ни крути, у званий есть свои плюсы: например, с ними человека охотней слушаются другие. Все рискованные проверки, связанные с **ЭМПАТИЕЙ**, твой персонаж может проходить два раза подряд. Каждая такая проверка повышает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

ДОХОДЧИВЫЕ ПРИКАЗЫ. Когда персонаж проходит проверку **ЛИДЕРСТВА**, чтобы командовать в бою (смотри стр. 71), это считается быстрым действием, а не стандартным. Поэтому он может предпринять его дважды за раунд.

СЛУЖЕБНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Герой может отдавать приказы персонажам игроков и ведущего при условии, что они не командиры, но принадлежат к той же организации, что и он сам. Чтобы заставить кого-нибудь послушаться и выполнить нужное действие, ему необходимо пройти проверку **ЛИДЕРСТВА**. Цель в свою очередь проходит встречную проверку **ВЛИЯНИЯ** и, если герой преуспел, должна подчиниться даже себе во вред. Каждая попытка повышает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** героя на 1 пункт. Обрати внимание: эта способность не сможет остановить персонажа, который действует под влиянием паники.

ДОСТОИНСТВА МЕДИКА

ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ ХИРУРГ. Он знает, как остановить кровь, так и хлещущую из разорванной артерии, он умеет лечить даже смертельные раны. Когда персонаж пытается помочь кому-то, кто вот-вот скончается от повреждений, у него модификатор +2 к проверке **МЕДПОМОЩИ** (подробнее смотри на стр. 71).

ВСЁ БУДЕТ ХОРОШО. Людям спокойней, когда твой герой поблизости. Один раз за ход ты можешь на 1 пункт понизить уровень стресса другого персонажа, находящегося в рамках ближней дистанции. Это не влияет на естественное исцеление от стресса (смотри стр. 104). Чтобы способность сработала, необходимо, чтобы твой персонаж и персонаж, которому ты хочешь помочь, находились в относительно безопасном месте. Помни: твой герой не может успокаивать своим присутствием самого себя.

СОСТРАДАНИЕ. Быть доктором — это не просто работа. Герой искренне заботится о людях, которые оказались под его крылом. Он может пройти любую рискованную проверку, связанную с **ЭМПАТИЕЙ**, дважды. Каждая такая проверка повышает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

ДОСТОИНСТВА ПИЛОТА

КАК СВОИ ПЯТЬ ПАЛЬЦЕВ. Герой почти что сроднился со своим транспортом. Он знает в нём каждый болтик, каждый проводок, каждый закуток. Выбери какое-нибудь транспортное средство или космический корабль (имеется в виду не тип транспорта, а конкретное средство передвижения). Пока твой персонаж сидит за рулём этого транспорта, он получает модификатор +2 к любым проверкам **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. Это достоинство, в отличие от остальных, можно приобрести неоднократно, всякий раз выбирая новый транспорт.

ЛИХАЧ. Адреналиновый наркоман — это про него. Герой не боится рисковать и заходить так далеко, как другим и не снилось. Все рискованные проверки, связанные с **ЛОВКОСТЬЮ**, твой персонаж может проходить два раза подряд. Каждая такая проверка повышает его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД. Какой пилот не любит скорость? Ну а твой персонаж не просто любит — он обожает её всей душой. Если он управляет космическим кораблём и ускоряется либо сбавляет ход, то получает модификатор +2 к проверкам **ПИЛОТИРОВАНИЯ**.

ДОСТОИНСТВА ПРЕДСТАВИТЕЛЯ КОМПАНИИ

ЗАБОТА О СЕБЕ. Что бы ни случилось, интересы компании превыше всего. Ну а твой герой — лицо компании. Это значит, что его безопасность имеет первостепенное значение, а остальные не так важны. Если его атакуют или он оказывается перед лицом смертельной опасности и при этом в рамках **БЛИЖНЕЙ** дистанции от него (в той же зоне, что и он) находится другой персонаж игрока или дружественный персонаж ведущего, ты можешь пройти проверку **влияния**. Она не считается действием, и другой герой не может пройти встречную проверку. В случае успеха твой персонаж вовремя заметил опасность и ловко прикрылся кем-нибудь другим. Когда он таким образом подставляет окружающих, чтобы уце-

леть самому, его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** повышается на 1 пункт.

ХИТРОСТЬ. Если чему-то и можно выучиться, пока работаешь на компанию, так это тому, что нужно везде искать выгоду. Все рискованные проверки, связанные со **СМЕКАЛКОЙ**, твой персонаж может проходить два раза подряд. Каждая такая проверка повышает его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

Я ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ. Представитель компании без труда заставит других делать то, что ему нужно, и не испытает по этому поводу ни малейших угрызений совести. При проверках **влияния** персонаж может использовать **СМЕКАЛКУ** вместо **ЭМПАТИИ**.

ДОСТОИНСТВА РАБОТЯГИ

БЫВАЛЫЙ. Герой много где побывал, много чего повидал и переделал. Его сложно удивить. Ты можешь проигнорировать все символы , выпавшие при одной проверке. Эту способность можно применить один раз в акт, если вы играете в режиме кино, или один раз за игровую встречу, если вы проходите кампанию.

ЗДОРОВЯК. Выживают сильнейшие. Проходи проверку **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ** всякий раз, когда твой герой получает урон. Эта проверка не считается действием, и потому её нельзя превратить в рискованную. Каждый символ , выпавший на кубиках, нейтрализует один пункт урона. Если пунктов урона не осталось, это значит, что атака никак не навредила герою.

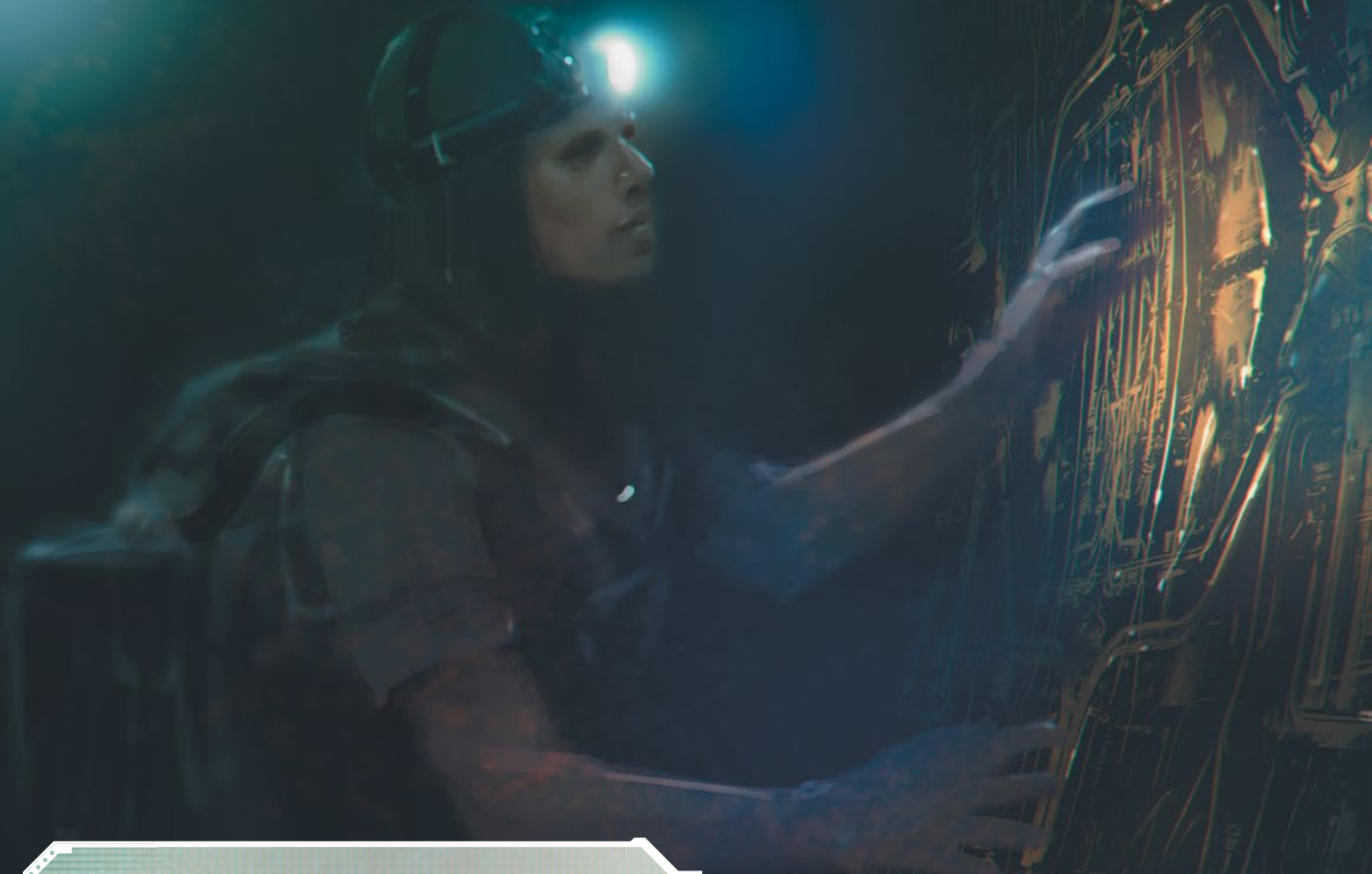
СИЛА ДУХА. Жизнь на просторах Фронтيرا — это непрерывная борьба, нет ей конца и края. К счастью, герой готов к чему угодно и справится с любыми невзгодами. Все рискованные проверки, связанные с **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕМ**, персонаж может проходить два раза подряд. Каждая такая проверка повышает его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

ДОСТОИНСТВА РЕБЁНКА

НЕВИДИМКА. В какую бы передрагу ни угодил этот малец, он всегда выходит сухим из воды — возможно, потому, что его попросту никто не замечает. Когда ты проходишь проверку, чтобы узнать, какую травму получил твой персонаж, ты можешь бросить кубики дважды и выбрать любой результат.

УКЛОНЕНИЕ. Когда твоего персонажа атакуют в ближнем бою, он может увернуться. Уклонение работает по тому же принципу, что и защита (смотри стр. 92), но при проверке используется **ПРОВОРСТВО**, а не **БЛИЖНИЙ БОЙ**. Кроме того, уклоняясь, нельзя проводить контратаку и разоружать противника — можно только избегать урона. Можно уклоняться даже от особых атак чудовищ (см. главу 11).

ШУСТРЫЙ. Детские игры, говорите? Ну-ну. Может, другие детишки и впрямь просто бегают и веселятся, но твой персонаж видит этот мир без прикрас. Игры закалили его и отточили реакцию. Теперь он может пройти любую рискованную проверку, связанную с **ЛОВКОСТЬЮ**, два раза подряд. Каждая такая проверка повышает его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.



ДОСТОИНСТВА УЧЁНОГО

ИССЛЕДОВАНИЕ. Если ты хочешь разузнать побольше о странных и неизвестных науке артефактах и существах, с которыми ты столкнулся, можешь пройти проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** и потратить один ход на изучение объекта. За каждый выпавший  ты получаешь возможность задать ведущему один из перечисленных вопросов.

- ▶ Это человек или инопланетное создание?
- ▶ Оно мертво или живо?
- ▶ Насколько оно древнее?
- ▶ В чём его назначение?
- ▶ Как оно работает?
- ▶ Чем оно опасно?

Ведущий должен отвечать честно, но при желании может раскрыть лишь часть правды, чтобы не испортить впечатление от сюжета.

Если проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** оказывается успешной, **УРОВЕНЬ СТРЕССА** у всех персонажей в рамках **БЛИЖНЕЙ** дистанции снижается на один пункт. Провал же повышает его на один пункт.

НАУЧНЫЙ ИНТЕРЕС. У героя жадный до знаний ум. Все рискованные проверки, связанные со **СМЕКАЛКОЙ**, твой персонаж может проходить два раза подряд. Каждая такая проверка повышает его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

ЭВРИКА. Да это же очевидно! Один раз за игровую встречу ты гарантированно успешно проходишь одну проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** на свой выбор, причём кубики бросать необязательно. Однако ведущий может отказать тебе в прохождении некоторых проверок с помощью этой способности, если посчитает, что это может испортить впечатление от сюжета.

ОБЩИЕ ДОСТОИНСТВА

АСКЕТ. Когда ты проходишь проверку запасов еды, можешь бросить на два кубика меньше, чем требует значение этого ресурса. Минимальное количество кубиков равно 1.

БЕЗ ЖАЛОСТИ. Тебе не нужно проходить проверку **ЭМПАТИИ**, чтобы добить врага (смотри стр. 99). Кроме того, твой **УРОВЕНЬ СТРЕССА** снижается на 1 пункт всякий раз, когда ты вводишь противника в небоеспособное состояние.

БУГАЙ. Персонаж привык таскать тяжести и может носить с собой вдвое больше предметов, чем обычно.

БУНТАРЬ. Герой не терпит, когда им помыкают. Когда кто-то пытается отдать приказ твоему персонажу, ты получаешь модификатор +2 к встречной проверке **ВЛИЯНИЯ**. Этот модификатор действует и в том случае, если героем пытаются управлять, прибегая к достоинству «служебное положение».

БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА. Ты можешь перезарядить оружие, предприняв быстрое действие, а не стандартное.

БЫСТРАЯ РЕАКЦИЯ. Когда игроки и ведущий определяют, кто в каком порядке будет действовать в раунде, ты можешь вытянуть две карты инициативы вместо одной и затем выбрать любую (смотри стр. 87). Вторую карту нужно вернуть обратно в колоду.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ. Персонаж выхватывает оружие настолько быстро, что ему не нужно использовать действие для подготовки этого оружия к бою.

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ. Когда персонаж стреляет из пистолета или винтовки, он при желании может взять модификатор -2, чтобы стрельба считалась быстрым действием, а не стандартным.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ. Если персонаж становится небоеспособным, он может попытаться тут же прийти в себя самостоятельно, без проверки **МЕД-**

ПОМОЩИ (смотри стр. 98). Пройди проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ**. Каждый полученный  немедленно восстанавливает 1 пункт здоровья и, соответственно, утраченную было боеспособность. Персонаж может воспользоваться «вторым дыханием» лишь один раз в раунд. Это достоинство не спасает от травм.

ГРОЗНЫЙ ВИД. Да, видок у этого персонажа, прямо скажем, заставляет поджилки трястись. Когда ты проходишь проверку **ВЛИЯНИЯ**, чтобы запугать кого-нибудь и заставить сделать то, что тебе нужно, можешь использовать **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ** вместо **ЭМПАТИИ**. При успехе оппонент не станет ничего требовать взамен. Однако он всё ещё может не подчиниться и напасть.

ЗАНАЧКА. Твой персонаж начинает игру с дополнительным предметом, который или втайне носит с собой, или спрятал в надёжном месте. Ты сам решаешь, что это будет за вещь, однако старайся не переходить границ разумного и помни, что последнее слово остаётся за ведущим. Если он не против, ты можешь подождать до какого-нибудь особо напряжённого события и лишь тогда сделать выбор.

ЗДОРОВЫЙ СОН. Герой чувствует себя превосходно, даже если долго не спал. Он может тратить на сон одну смену раз в два дня, в то время как другим необходимо тратить по смене ежедневно.

КАК НА СОБАКЕ. Герой отличается превосходным здоровьем и быстро оправляется от ран. Исцеление от травм занимает у него в два раза меньше времени, чем обычно (смотри стр. 101).

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК. Герою не привыкать к ударам судьбы и тяготам. Его максимальный запас здоровья вырастает на 2 пункта. Иными словами, теперь он рассчитывается по формуле «значение **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ** плюс 2».

МОГУЧИЙ УДАР. Персонаж получит модификатор +2 при проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**, если откажется от быстрого действия в раунде сражения.

НАСТОРОЖЕ. Герой нутром ощущает, если враг затаился где-то поблизости. Если он пытается заметить засаду, то при проверке **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** получает модификатор +2.

ОПЫТНЫЙ БОРТМЕХАНИК. Персонаж получает модификатор +2 при проверках **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** и **ИНФОРМАТИКИ**, когда пытается починить корабль, получивший урон (смотри главу 7).

ОПЫТНЫЙ БОРТСТРЕЛОК. Если во время космической битвы твой персонаж занимает пост бортстрелка, то при проверках **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ** он получает модификатор +2 (см. главу 7).

ОПЫТНЫЙ КАПИТАН. Если во время космической битвы твой персонаж занимает пост капитана корабля, то при определении инициативы ты можешь вытянуть две карты вместо одной и затем выбрать любую (подробности о космических битвах можно найти в главе 7).

ПРИВЫЧКА К НЕВЕСОМОСТИ. Персонаж прекрасно адаптировался к нулевой гравитации, и его редко подводит чувство равновесия. Он получает модификатор +2 при проверках **ПРОВОРСТВА** в условиях невесомости.

ПРИВЫЧКА К ОТКРЫТОМУ КОСМОСУ. Персонаж получает модификатор +2 к проверкам **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** и **ИНФОРМАТИКИ**, когда находится в открытом космосе.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ. Персонаж — настоящий знаток определённого вида оружия. Выбери один предмет из оружия, представленного в главе 6. Теперь герой будет получать дополнительный модификатор +2 при проверке атаки этим оружием. Ты можешь приобрести это достоинство несколько раз, каждый раз выбирая новое оружие. Обрати внимание, что это достоинство позволяет выбрать в качестве привычного оружия и безоружную атаку.

ПСИХОЛОГ. Один раз за раунд ты можешь пройти проверку **ЛИДЕРСТВА**, чтобы снизить **УРОВЕНЬ СТРЕССА** у другого персонажа, который находится в рамках **БЛИЖНЕЙ** дистанции. Каждый  убивает 1 пункт стресса (в дополнение к естественно-

му исцелению от стресса, подробности см. на стр. 104). Это достоинство не влияет на твоего героя — только на других персонажей.

ПУЛЕМЁТЧИК. Герой твёрдо убеждён, что автоматическое оружие нужно именно для того, чтобы стрелять из него очередями. Когда он ведёт автоматический огонь, его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** не повышается.

РОВНОЕ ДЫХАНИЕ. Когда ты проходишь проверку запасов воздуха, можешь бросить на два кубика меньше, чем требует значение этого ресурса. Минимальное количество кубиков равно 1.

СКРЫТНОСТЬ. Когда герой пытается прокрасться незамеченным мимо врага, он получает модификатор +2 к проверке **ПРОВОРСТВА** (смотри стр. 85).

СТАЛЬНЫЕ НЕРВЫ. Герой способен мыслить ясно и трезво, даже если вокруг царит полнейший хаос. Ты получаешь модификатор -2 ко всем проверкам паники (смотри стр. 104).

СТОИК. При проверках **ВЫНОСЛИВОСТИ** персонаж может использовать **СМЕКАЛКУ** вместо **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ**.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ. Если в рамках **БЛИЖНЕЙ** дистанции от героя находится другой персонаж, которого вот-вот атакуют, герой может броситься к нему и закрыть своим телом. Пройди проверку **ПРОВОРСТВА** — она не считается действием, однако ты можешь идти на риск. Если ты получишь хотя бы один , герой примет удар на себя.

УБИЙЦА. Герой знает, куда нужно бить, чтобы враг упал и уже никогда не поднялся. Когда твой противник получает травму и проходит проверку d66 (смотри стр. 99), ты при желании можешь поменять местами значения, выпавшие на кубиках: десятки станут единицами и наоборот. Эта способность срабатывает лишь в том случае, когда герой сражается с человеком.

УВЁРТЛИВОСТЬ. Защищаясь от атаки в ближнем бою, персонаж может использовать **ЛОВКОСТЬ** вместо **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ**.



С Р А Ж Е Н И Я И П А Н И К А

*Вы всё равно покойники, все до одного. Вопрос лишь в том, как вы
сдохнете: в битве — или на коленях, умоляя пощадить ваши шкуры?*

диллон

Сражаться — или спастись? Вот в чём вопрос, и вопрос непростой.

Пока ты, игрок, сидишь себе в безопасности, уткнувшись носом в бланк персонажа, героев — между прочим, не вечных — кидает и швыряет туда-сюда кипучий водоворот событий. Помнишь, о чём мы говорили в главе 2? Ты вполне можешь остаться без персонажа, если не будешь осмотрителен. Считай, что мы предупредили тебя во второй раз.

Нередко бегство — это лучший выход. Конечно, если герой достаточно быстр, чтобы ускользнуть от того, что наступает ему на пятки. Порой куда лучше раствориться в тенях и залечь на дно. Прежде чем снимать с предохранителя импульсную винтовку, задай себе простой вопрос — это того стоит вообще?

Ну а иногда выбора попросту нет. Иногда чужой, который только что дышал тебе в затылок,

на самом деле уже опередил тебя и притаился в темноте, где ты надеялся спрятаться. Ты думал, что в том углу безопасно? Зря.

Встреча с инопланетной тварью сама по себе может настолько напугать, что мозг попросту откажется работать. Скорее всего, от смерти тебя будут отделять лишь секунды — лишь секунды до того, как чудовище разорвёт тебя на части или пробьёт черепушку.

Но чужие — это не единственные твои враги.

Люди Фронтира — сущие подонки, один краше другого. Может случиться и так, что какой-нибудь ублюдок просто возьмёт и наставит дуло тебе прямо в лицо. Если тебя загнали в угол, то лучше уж собраться и дать сволочам отпор, который они заслужили. Иными словами — нужно уметь защищаться.

А как это делается, ты сейчас и узнаешь. ■

ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО

КАРТЫ И ОБЛАСТИ

Когда дело доходит до битвы, ведущему и игрокам стоит воспользоваться картой местности, где оказались их персонажи, будь то космический корабль, колония или ещё что-нибудь.

Карта делится на условные области — как правило, под ними подразумеваются комнаты, коридоры или участки земли. Область может быть как совсем крошечной, в пару шагов, так и весьма обширной — протяжённостью до 25 метров. Как правило, комнаты и коридоры куда меньше размерами, чем, скажем, области под открытым небом.

В официальных сценариях и других материалах вы найдёте готовые карты, причём они уже разделены на области. Если речь идёт о случайных стычках, которые «Мать» придумывает на ходу, то для них хватит быстрого наброска или даже словесного описания местности.

КАРТЫ НУЖНЫ НЕ ВСЕГДА

Карты — это полезный, но всё же необязательный инструмент. Порой игрокам легче вообразить, как разворачивается битва, и не переносить всё на бумагу. Это особенно уместно, если стычка происходит в каком-нибудь тесном помещении, а участвует в ней лишь горстка бойцов.

ГРАНИЦЫ И ВИДИМОСТЬ

Границы между двумя соседними областями делятся на два типа: проницаемые и непроницаемые. Непроницаемая граница подразумевает, что в этом месте находится стена или иная преграда. Но в ней может быть дверь или люк, отмеченные на карте, через которые можно перемещаться из одной области в другую.

Через проницаемые границы можно свободно ходить и видеть, что происходит в соседних областях. Но если границы непроницаемые, то смотреть сквозь них не выйдет, даже если в них есть проход. Правда, герой может встать у двери и заглянуть за неё.

ВРЕМЯ

Во вселенной «Чужого» слово «время» не пустой звук. За ним нужно следить, ждёте ли вы спасательный корабль на какой-нибудь дикой планете, пока ксеноморфы ползут по вашим следам, или корабельный интеллект неумолимо отсчитывает секунды до взрыва. В игре время делится на условные единицы — временные отрезки. Каждый из трёх видов используется в своей ситуации.

Точная продолжительность раунда, хода и смены может варьироваться. Её определяет ведущий. Он должен следить за временем и объявлять, когда очередной этап подошёл к концу. Как правило, сутки делятся на четыре смены: утреннюю, дневную, вечернюю и ночную.

ВРЕМЕННЫЕ ОТРЕЗКИ

ОТРЕЗОК	ВРЕМЯ	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
Раунд	5–10 секунд	В сражении
Ход	5–10 минут	При скрытном передвижении
Смена	5–10 часов	При лечении

ДИСТАНЦИЯ

Расстояние между персонажем и его противниками можно условно разделить на пять ступеней.

ДИСТАНЦИЯ ОПИСАНИЕ

Нулевая	В непосредственной близости
Ближняя	До нескольких метров, в той же области
Средняя	До 25 метров, в соседней области
Дальняя	До 100 метров, до 4 областей
Предельная	До 1 километра

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТЕЙ

Области — это не пустые пространства. У некоторых из них есть свои особенности, напрямую влияющие на ход игры и действия героев. Вот несколько примеров:

ЗАХЛАМЛЁННАЯ. Эта область завалена всяким мусором или выключенной техникой. Когда персонаж входит в неё, он должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА** (см. стр. 89). При провале он спотыкается и падает.

ТЁМНАЯ. Здесь практически нет света. При проверках **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** действует модификатор –2, все дистанционные атаки также получают модификатор –2. Эта область не простреливается дистанционным оружием.

ТЕСНАЯ. В узких тоннелях или проходах под полом можно передвигаться только ползком (см. стр. 89). Кроме того, здесь нельзя обходить других людей и существ. Стрелять сквозь них тоже нельзя. ■



СКРЫТОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Большая часть острых ощущений, которые ждут вас в этой игре, связана вовсе не с перестрелками и не с монстрами. Вы получите большую дозу адреналина ещё до того, как из стволов полетят первые пули. Мы говорим о странствиях по тёмным и незнакомым коридорам, где во мраке застался враг. Такие приключения представлены особым набором правил, связанных со *скрытым передвижением*. Сейчас мы расскажем о них.

Когда герои перемещаются скрытно, время делится на условные отрезки, которые называются

ходами. За один ход персонаж может пройти две области на карте и обследовать каждую из них: проверить, нет ли в ней противников, и узнать, как выглядит это место и что там находится. Если игроки захотят, их персонажи могут передвигаться не по отдельности, а единой группой.

Если герой решает изучить что-нибудь подробнее, например добыть информацию из компьютера, он должен задержаться в области как минимум на один ход. Порой исследования длятся дольше — это решает ведущий.

ПРОТИВНИКИ

Когда персонажи скрытно исследуют местность, их враги тоже предпринимают действия. Ими управляет «Мать», но игроки не должны видеть, где находится очередной противник и чем он занят. Персонажи ведущего могут менять своё положение хоть каждый ход, но только после того, как герои закончат движение. Если под управлением «Матери» находится человек, то он передвигается в пределах двух областей, как обычно. Инопланетное существо может бегать быстрее либо вовсе перемещаться по своим особым правилам.

Мы рекомендуем «Матери» завести дополнительную копию карты местности и укрыть её за ширмой ведущего (продаётся отдельно). С помощью такой карты проще отслеживать движение всех персонажей, которых пока нельзя показывать игрокам, — для этого удобно пользоваться специальными жетонами. Если у вас нет ширмы ведущего, «Мать» может записывать все перемещения в блокнот или на лист бумаги.

АКТИВНЫЕ И НЕАКТИВНЫЕ ПРОТИВНИКИ. Все противники, с которыми столкнутся герои, делятся на две категории: **АКТИВНЫЕ** и **НЕАКТИВНЫЕ**. **АКТИВНЫЕ** противники знают о том, что герои пробрались в их уголка, и теперь охотятся на них. Неактивные противники ни о чём не подозревают, на них можно напасть из засады.

ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОТИВНИКОВ

Когда персонаж игрока перемещается скрытно, он сразу же замечает **НЕАКТИВНЫХ** противников в той области, где оказался, или в пределах видимости (см. выше). Если герой не делает ни малейшей попытки укрыться и двигается, как и прежде, то **НЕАКТИВНЫЕ** противники непременно его заметят: битва неизбежна, пришло время тянуть карты инициативы (см. стр. 87). Если герой решает незаметно проскользнуть либо напасть исподтишка, ему надо пройти встречную проверку своего **ПРОВОРСТВА** против **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** противника. Кроме того, он получает модификатор, который зависит от расстояния до врага (см. таблицу на следующей странице).

АКТИВНЫЕ противники могут втайне напасть на тебя. Когда это произойдёт, «Мать» сообщит, что над персонажем нависла угроза. Затем враг проходит встречную проверку **ПРОВОРСТВА** против **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** героя, которого собирается атаковать. При успехе он получает возможность предпринять свободное («бесплатное») действие. Подробнее об атаках исподтишка см. на стр. 90.

Пока **АКТИВНЫЙ** противник никого не атакует и сидит в укрытии, обнаружить его нельзя. Если, конечно, герой не воспользуется датчиком движения либо «Мать» не решит, что врага всё же раскрыли: например, персонаж игрока решает обследовать именно тот уголок, где спрятался противник.

ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ

Датчик движения, такой как, к примеру, М314 (см. стр. 136), — это крайне полезный инструмент, особенно когда пробираешься через незнакомую территорию. Им можно воспользоваться один раз за ход, для чего нужно пройти проверку запаса электроэнергии (см. стр. 34).

Датчик движения сразу же раскрывает местоположение всех крупных движущихся объектов. Если герой находится в помещении, то датчик способен обнаруживать противников в рамках дальней дистанции (на расстоянии до 4 областей), а если герой выходит под открытое небо, то охват значительно увеличивается — до предельной дистанции. Мы рекомендуем тебе отмечать все срабатывания датчика на карте с помощью жетонов.

Имей в виду, что датчик движения, как следует из его названия, способен засекать только движущиеся объекты. Если «Мать» решила, что противник стоит на месте, то даже самая чувствительная техника не сумеет его обнаружить.

Помни, что ты не можешь сразу же вступить в бой с врагом, которого обнаружил с помощью датчика. Вначале противника надо увидеть — для этого нужно, чтобы он оказался в одной области с тобой или хотя бы в пределах видимости. Однако, если тот слишком мал или хорошо спрятался, «Мать» может попросить тебя дополнительно пройти проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. ■

НЕЗАМЕТНОСТЬ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

ДИСТАНЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Ближняя (та же область)	-1
Средняя (соседняя область)	0
За дверью/по ту сторону люка	+2
Дальняя	+1
Предельная	+3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ

При желании вы можете использовать фишки, чтобы представлять, где находятся ваши герои и противники, а также отмечать места, где датчики засекли движение. Специальные фишки вы найдёте в официальном наборе карт и жетонов для игры «Чужой» (продаётся отдельно).

ИНИЦИАТИВА И ДЕЙСТВИЯ

Как только противник обнаружен и раскрыт, это значит, что игры в прятки закончились, пришло время битвы. Теперь время измеряется в иных условных отрезках — раундах. Первым делом

нужно определить, кто будет действовать первым — герои или их противники. Единственное исключение из этого правила — атаки исподтишка (см. стр. 90).

КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ

Для начала возьми десять карт, пронумерованных от 1 до 10. В специальной колоде карт для игры «Чужой» (продаётся отдельно) уже есть десять карт инициативы, которыми вы сразу можете воспользоваться. Если такой колоды у вас нет, подойдут любые игральные карты — в таком случае туз будет считаться за единицу.

Затем все игроки, чьи герои принимают участие в сражении — неважно, по доброй воле или в принудительном порядке, — должны вытянуть из колоды по одной карте. Ведущий тоже тянет карты — по одной для каждого своего персонажа. Цифры на картах определяют, кто будет действовать первым, кто вторым, кто третьим и так далее. Чем ниже номер, тем быстрее персонаж.

Игроки держат свои карты инициативы рядом с бланками персонажей, а ведущий раскладывает карты противников прямо перед собой. Так проще отслеживать очерёдность.

После того как все участники битвы совершат свои действия, раунд сражения завершается. Обрати внимание, что тянуть карты инициативы нужно только в начале первого раунда, порядок действий не меняется до конца сражения (за некоторыми исключениями, см. далее).

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Обычно «Мать» вытягивает по одной карте инициативы для каждого из своих персонажей. Если в сражении участвует больше десяти бойцов, противников нужно разделить на группы так, чтобы все похожие по характеристикам противники находились в одной группе. Каждая из них получает свою карту инициативы. Считается, что теперь все члены группы действуют одновременно относительно других персонажей и групп. Что касается порядка действий внутри одной группы, то его определяет ведущий.

ИЗМЕНЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Во время сражения каждый игрок тянет карту инициативы только один раз, но можно изменить очерёдность действий, обменявшись картами инициативы. Сделать это можно либо сразу, в начале сражения, либо в начале одного из раундов — но не в середине. Персонажи игроков, которые собираются изменить порядок действий, должны иметь возможность переговариваться.

СТАНДАРТНЫЕ И БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда наступает твоя очередь что-нибудь предпринять, ты можешь совершить либо *одно стандартное и одно быстрое действие*, либо *два быстрых действия*. Стандартное действие — это, как правило, проверка навыка. Быстрое действие занимает куда меньше времени и обычно не связано с бросками кубиков, хоть и не всегда. На странице 88 ты найдёшь список типичных действий, как быстрых, так и стандартных, а за подробностями загляни в разделы «Дистанционный бой» и «Ближний бой».

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ. Когда подходит твоя очередь, расскажи, что именно ты намерен предпринять и каким образом ты собираешься это сделать, а затем брось кубики, чтобы узнать, преуспел ты или нет. На некоторые твои поступки противник сможет отреагировать — это называется ответными действиями. Больше информации об этом ты найдёшь в разделах «Дистанционный бой» (стр. 94) и «Ближний бой» (стр. 91).

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ДЕЙСТВИЕ	НЕОБХОДИМОЕ УСЛОВИЕ	НАВЫК
Ползти	Твой персонаж лежит ничком	—
Атаковать в ближнем бою	—	Ближний бой
Стрелять	Огнестрельное оружие	Дистанционный бой
Выпустить очередь	Огнестрельное оружие	Дистанционный бой
Метнуть оружие	Метательное оружие	Дистанционный бой
Перезарядка	Огнестрельное оружие	—
Первая помощь	Небоееспособный член отряда или человек при смерти	Медпомощь
Остановить панику	Другой персонаж в панике	Лидерство
Отдать приказ	Персонаж, который может тебя услышать	Лидерство
Убедить	Собеседник, который может тебя услышать	Влияние
Использовать талисман	Талисман	—
Забраться в скафандр	Космический скафандр	Проворство
Завести двигатель	Транспортное средство	—

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ	НЕОБХОДИМОЕ УСЛОВИЕ	НАВЫК
Бежать	Ни одного противника в пределах нулевой дистанции	—
Пройти через дверь/люк	—	—
Встать на ноги	Твой персонаж лежит ничком или стоит на коленях	—
Подготовить оружие к бою	—	—
Защититься от атаки	Твоего персонажа атакуют в ближнем бою	Ближний бой
Подобрать предмет	—	—
Оттолкнуть противника	Противник находится в рамках нулевой дистанции	Ближний бой
Удушающий приём	Твой персонаж удерживает противника в захвате	Ближний бой
Отступить	Противник находится в рамках нулевой дистанции	Проворство
Прицелиться	Дистанционное оружие	—
Занять место в укрытии	Укрытие находится в той же области	—
Взять под контроль сектор обстрела	Дистанционное оружие	—
Сесть за руль	Транспортное средство	—
Вести транспорт	Транспортное средство	Пилотирование
Сесть в транспорт/ покинуть транспорт	Транспортное средство	—
Использовать предмет	Зависит от предмета	Зависит от предмета

КАК НЕ ЗАПУТАТЬСЯ В ДЕЙСТВИЯХ

Обычно ответные действия, такие как защита, помощь или атака цели в секторе обстрела, идут вразрез с порядком раунда. В таком случае игрокам становится трудно следить за тем, кто сколько действий совершил. Вот тебе небольшой совет: поворачивай карту инициативы на 90 градусов всякий раз, когда герой совершает какое-нибудь действие. Если действие было быстрым, поверни её влево, а если стандартным — вправо. Когда все действия закончились, поверни её на 180 градусов.

ПОМОЩЬ

При желании игрока герой может помочь другому персонажу выполнить какое-либо действие. Эта попытка считается таким же по длительности действием — либо быстрым, либо стандартным. Ты должен чётко объявить, что намерен помочь кому-то, до того, как этот персонаж начнёт проходить проверку. Помогать другим героям можно в любой момент игры, вне зависимости от инициативы и порядка действий. Подробнее о помощи рассказано на странице 63.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Бег — это основной способ передвижения во время битвы. Он считается быстрым действием и позволяет переместиться в соседнюю область, а также сократить или увеличить расстояние до врага, который уже находится в той же области, что и герой, — иными словами, переместиться с **БЛИЖНЕЙ** дистанции на **НУЛЕВУЮ** или наоборот. Бег не требует никаких проверок, если только герой не оказался в захламлённой области (см. стр. 83).

ПОЛЗКОМ. Если персонаж лежит, то бежать он не может — вместо этого он должен ползти. С точки зрения игровой механики передвижение ползком ничем не отличается от бега, разве что считается стандартным действием, а не быстрым — это значит, что переместиться таким образом можно лишь один раз за раунд. В тесных помещениях можно передвигаться исключительно ползком.

БЛИЖНИЙ БОЙ. Если ты столкнулся нос к носу с противником, то есть оказался от него в рамках **НУЛЕВОЙ** дистанции, просто взять и отойти уже не получится. Вместо этого ты должен предпринять особое действие — отступление (см. стр. 93).

ДВЕРИ И ЛЮКИ. Незапертую дверь или люк можно открыть, потратив быстрое действие. Если они заперты, их можно выбить — стандартные металлические двери или люки способны выдержать 10 пунктов урона, прежде чем пасть под ударами. Бывают и более прочные двери — с ними придётся возиться дольше, кроме того, у них есть собственный класс защиты (см. стр. 98). Если дверь или люк заперты на электронный замок, герой должен пройти проверку **ИНФОРМАТИКИ**, чтобы отпереть их.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА. У транспорта особые правила передвижения, которые описаны на странице 115.

ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Зачастую для победы нужно атаковать тогда, когда враг меньше всего этого ожидает.

АТАКА ИСПОДТИШКА. если ты незаметно подкрадываешься к жертве, прежде чем её атаковать, это называется *атакой исподтишка*. Для того чтобы её предпринять, ты должен пройти встречную проверку **ПРОВОРСТВА** против **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** жертвы — с модификатором, который зависит от того, насколько близко ты хочешь подобраться (см. таблицу ниже). Если ты желаешь атаковать в ближнем бою, тебе, как правило, нужно оказаться в рамках **нулевой** дистанции от врага. Если эта проверка окажется неудачной, противник заметит тебя, и тогда сражение начнётся как обычно. При этом ты будешь находиться на том же расстоянии от врага, что и до проверки.

В случае успеха ты получишь возможность до начала сражения предпринять свободное действие (быстрое или стандартное, но не оба сразу),

а враг не сумеет защититься от этой атаки. Если атаковать противников исподтишка решили несколько героев, каждый из них должен проходить встречную проверку **ПРОВОРСТВА** самостоятельно, один на один с жертвой.

ЗАСАДА. Это особый вид атаки исподтишка, при которой персонажи не крадутся к противнику, а, наоборот, затаившись, ждут, когда он подойдёт поближе. Когда герой сидит в засаде, он должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА**, как описано выше, но в данном случае он получает модификатор +2, поскольку движется не он, а его жертва.

В засаде можно сидеть не в одиночку, а группой, и угодить в неё тоже может группа противников. В этом случае из всех атакующих проверку **ПРОВОРСТВА** будет проходить персонаж с самым низким его значением, а встречную проверку — противник с самым высоким значением **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. ■

ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

ДИСТАНЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Нулевая	-2
Ближняя	-1
Средняя	0
Дальняя	+1
Предельная	+3

Б Л И Ж Н И Й Б О Й

Когда персонаж бросается на противника с кулаками или холодным оружием наперевес, ему нужно пройти проверку **БЛИЖНЕГО БОЯ**. В большинстве случаев противник при этом должен находиться на **НУЛЕВОЙ** дистанции. В ближнем бою герой может атаковать голыми руками или при помощи какого-нибудь оружия, однако, чтобы вытащить его из ножен или из-за пояса, понадобится быстрое действие.

Чтобы атаковать врага в ближнем бою, персонаж должен твёрдо стоять на ногах. Если он лежит, ему придётся сначала встать (быстрое действие). До тех пор пока он не встанет, все противники на ногах получают модификатор +2 к проверкам **БЛИЖНЕГО БОЯ**, направленным против него.



РЕЗУЛЬТАТЫ

Если проверка **БЛИЖНЕГО БОЯ** оказывается успешной, удар попадает в цель и противник получает урон, равный показателю урона оружия персонажа (см. стр. 120). Урон может принять на себя броня. Подробнее об уроне, броне и критических ударах рассказано на странице 98.

ТРЮКИ. За каждый дополнительный  можно выполнить один из перечисленных ниже трюков.

- ▶ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Если у тебя хватает , этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ▶ Персонаж обводит противника вокруг пальца и меняется с ним показателем инициативы

(см. стр. 87). Этот эффект необратим и вступает в силу в следующем раунде сражения.

- ▶ Персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них выбить. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается быстрым действием.
- ▶ Персонаж сбивает противника с ног. Этот трюк можно применить только к людям или человекоподобным существам.
- ▶ Персонаж берёт противника в захват (см. «Захват» ниже). Брать в захват можно только людей и синтетиков.

ЗАЩИТА

Когда кто-нибудь атакует персонажа в драке, жертва может попытаться защититься. Защищаясь, она проходит проверку **БЛИЖНЕГО БОЯ** — это считается быстрым действием. Боец должен объявить, что намерен защищаться, до того, как противник пройдёт проверку ближнего боя. Каждый полученный при этом  ты можешь обменять на один из этих трюков.

БЛОК. Ты нейтрализуешь один полученный противником . Если при этом у противника не остаётся ни одного , атака не причиняет герою никакого вреда. Этот трюк можно выбрать несколько раз.

КОНТРАТАКА. Персонаж проводит контратаку и наносит противнику урон, равный показателю урона оружия. Ты не можешь увеличить этот урон, потратив дополнительные .

РАЗОРУЖЕНИЕ. Персонаж выбивает оружие из рук оппонента.

ОТВЕТНОЕ ДЕЙСТВИЕ. Защита — это ответное действие, которое нарушает установленный порядок инициативы. Оно не считается свободным, то есть персонаж тратит одно из своих действий (либо стандартное, либо быстрое — по желанию игрока). Таким образом, защититься от чужой атаки можно только два раза за раунд, а если у персонажа не осталось действий в запасе, то и защищаться он не сможет. Поэтому иногда бывает разумно сохранить быстрое действие на будущее, особенно если ты опасешься, что на героя нападут.

ЗАЩИТА БЕЗ ОРУЖИЯ. Если герой безоружен, то защищаться он может лишь от таких же безоружных персонажей — причём только от людей. Чтобы отразить вооружённую атаку или нападение ксеноморфа, ему потребуется взять в руки какой-нибудь предмет попроче.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И ЗАЩИТА

Обычно персонажи ведущего не защищаются от атак. Но «Мать» может переписать это правило, если сочтёт нужным, например в какой-нибудь особо напряжённый момент.

ЗАХВАТ

В результате особенно удачной проверки **БЛИЖНЕГО БОЯ** герой может взять противника в захват (см. выше), после чего оба падают на землю. Если противник держал в руках оружие, он теряет его. Теперь он не может предпринимать никаких действий — только пытаться освободиться. Для этого ему придётся победить во встречной проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**, которая считается стандартным действием. Пока герой удерживает противника в захвате, удушающий приём — это единственное доступное ему действие (кроме как отпустить врага). Удушающий приём считается обычной безоружной атакой и быстрым действием. От него нельзя защититься.

КСЕНОМОРФЫ. Чужие тоже могут попытаться схватить героя или прицепиться к нему каким-нибудь особенно отвратительным образом. Тут действуют особые правила, которые описаны в разделе «Ксеноморфы» (см. стр. 114).

ОТСТУПЛЕНИЕ

Если противник находится рядом с персонажем, то есть на **НУЛЕВОЙ** дистанции, тот может попытаться отступить, чтобы увеличить расстояние и оказаться на **БЛИЖНЕЙ** дистанции. Для этого он должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА**. При провале персонаж всё равно отходит от врага, но тот получает свободное действие и может атаковать героя. Эта атака не тратит действия, доступные противнику в этом раунде, и от неё нельзя защититься.

ОТТАЛКИВАНИЕ

При желании персонаж может попытаться оттолкнуть от себя противника, который находится в рамках **НУЛЕВОЙ** дистанции. Это считается быстрым действием и требует проверки **БЛИЖНЕГО БОЯ**. Иногда ведущий может добавлять к ней модификаторы. При успехе персонаж отталкивает врага, и тот оказывается на **БЛИЖНЕЙ** дистанции. Отталкивание может пригодиться, если ты не хочешь сражаться с врагом лицом к лицу, а желаешь выстрелить в него. Противник может защититься от этого действия (см. выше). ■

ПРИМЕР

Капитан Шарлиз, которую играет Джина, обнаружила, что у приглядывавшего за грузом Нгуена поехала крыша. Он укрылся в отсеке рядом со шлюзом и теперь машет ножом и выкрикивает ругательства. Представитель корпорации уже разблокировал шлюз — скоро корабль останется без воздуха! Шарлиз пытается его уговорить, но он выскакивает и с размаху бьёт её ножом. Начинается сражение. Джина и «Мать» тянут карты инициативы. Джине достаётся номер 6, а «Матери» — номер 1. Нгуен действует первым.

У Нгуена нет навыка **БЛИЖНЕГО БОЯ**, поэтому «Мать» будет использовать его **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ** 3. Джина заявляет, что Шарлиз будет защищаться, до того, как «Мать» бросит кубики. У капитана, в отличие от Нгуена, пока нет оружия в руках — «Мать» отказывает игроку и бросает три основных кубика. Выпадает один . Шарлиз лишается 2 пунктов здоровья. ■

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Атакуя врага издалека, ты проходишь проверку **дистанционного боя**. Помимо самого желания атаковать, тебе понадобится дистанционное оружие — подойдёт и какой-нибудь предмет потяжелее, если его можно метнуть. Кроме того, герой не может атаковать врага, которого не видит. Чтобы вытащить пистолет из кобуры или снять с плеча винтовку, нужно предпринять быстрое действие, а чтобы выстрелить — стандартное.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ. Если герой тщательно целится, прежде чем спустить крючок, на проверку **дистанционного боя** влияет дополнительный модификатор +2. Это быстрое действие. Однако если после прицеливания герой отвлекается на что-нибудь, вместо того чтобы стрелять, или его ранят, то модификатор перестаёт действовать — нужно прицеливаться снова.

В главе 6 приведены таблицы с перечнем огнестрельного и другого дистанционного оружия.

ДИСТАНЦИЯ. У каждого дистанционного оружия имеется эффективная дистанция стрельбы,

в рамках которой оружие сохраняет свою способность поражать цель. Чем дальше цель, тем труднее в неё попасть. Если она находится в рамках **СРЕДНЕЙ** дистанции, на проверку **дистанционного боя** влияет дополнительный модификатор -1, а если в рамках **ДАЛЬНОЙ** — то модификатор -2. Если же дистанция **НУЛЕВАЯ**, то модификатор составит уже -3: не так-то просто взять на мушку того, кто стоит прямо у тебя перед носом. Однако последний штраф не действует, если герой атакует беззащитного или ни о чём не подозревающего персонажа, — напротив, при проверке атаки нападающий получает модификатор +3.

РАЗМЕР ЦЕЛИ. Если цель, в которую ты пытаешься попасть, заметно крупнее человека (например, речь идёт о транспортном средстве), ты получаешь модификатор +2 при проверке дистанционного боя. Мелкие цели (например, крошечный люк, вещь, которая умещается в руке, или грудолом), напротив, налагают на проверки дистанционного боя модификатор -2.

МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИОННЫХ АТАК

ФАКТОР	МОДИФИКАТОР
Прицельный выстрел	+2
Нулевая дистанция	-3/+3
Ближняя дистанция	—
Средняя дистанция	-1
Дальняя дистанция	-2
Предельная дистанция	-3
Крупная цель	+2
Мелкая цель	-2
Полумрак	-1
Темнота	-2

РЕЗУЛЬТАТЫ

Если выстрел попадает в цель, противник получает урон, равный показателю урона оружия персонажа. За каждый дополнительный  можно выполнить один из перечисленных ниже трюков.

- ▶ Персонаж наносит дополнительный пункт урона. Если у тебя хватает , этот трюк можно выбрать несколько раз.
- ▶ Герой ведёт огонь на подавление. Попавшие под обстрел персонажи игроков должны немедленно пройти проверку паники, а персонажи ведущего не смогут предпринять своё следующее стандартное действие.
- ▶ Персонаж занимает более выгодную позицию и меняется с противником показателем инициативы (см. стр. 87). Этот эффект необратим и вступает в силу в следующем раунде сражения.
- ▶ Противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них выбить.
- ▶ Точное попадание опрокидывает противника на землю или отбрасывает его (например, в открытый шлюз).



АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Некоторые виды дистанционного оружия позволяют стрелять длинными очередями, обрушивая на противника настоящий шквал смертоносного огня, — в таблицах такое оружие отмечено как полностью автоматическое. Этот вид дистанционной атаки имеет несколько отличительных особенностей:

- ▶ Персонаж получает модификатор +2 при проверке стрельбы.
- ▶ **УРОВЕНЬ СТРЕССА** персонажа немедленно повышается на 1 пункт. Добавь один кубик стресса к проверке **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**, когда герой ведёт автоматический огонь.
- ▶ Ты можешь распределить дополнительные выпавшие  между второстепенными целями, которые находятся в рамках **БЛИЖНЕЙ** дистанции от основной. Первый из этих  наносит второстепенной цели урон, равный показателю урона оружия. Если ты хочешь применить больше одного  к той же самой цели, то остальные  нужно потратить на трюки.

УКРЫТИЯ

В пылу перестрелки неплохо бы укрыться за чем-нибудь, что выдержит пулю, а лучше две. Это чем-то похоже на защиту в ближнем бою, вот только об укрытии надо позаботиться заранее, *до того* как в тебя выстрелят. Чтобы персонаж занял место в укрытии, которое находится в той же области, нужно предпринять быстрое действие. У любого укрытия есть класс защиты — он работает точно так же, как и класс защиты брони (см. таблицу справа). Когда герой получает урон, пройди проверку, бросив количество кубиков, равное классу защиты укрытия. Каждый  снижает этот урон на один пункт. Класс защиты укрытия и класс защиты брони при этом суммируются.

ПАТРОНЫ

Почти у любого оружия будущего обойма настолько велика, что героям не нужно экономить патроны и считать выстрелы. Но когда дело пахнет жареным, недолго забыться и опустошить её дочиста — и остаться безоружным в самый неподходящий момент. Правила учитывают этот нюанс.

Когда герой стреляет и на кубике стресса выпадает один или несколько , это значит, что патроны в обойме закончились и пришло время предпринять стандартное действие, чтобы перезарядить оружие (ну и, конечно, пройти проверку паники). Не забывай отслеживать, сколько раз ты сможешь перезаряжать то или иное оружие — иными словами, сколько патронов у тебя с собой.

АНДРОИДЫ И БОЕЗАПАС

Помни, что андроиды не испытывают стресс, а потому не рискуют бездумно потратить всю обойму. Это не ошибка, а намеренный ход, который отражает устройство искусственного разума. Он не испытывает эмоций, а значит, все его решения предельно рациональны. Что касается синтетиков под управлением ведущего, то у них патроны всё-таки могут закончиться — но только если «Мать» решит, что это пойдёт на пользу сюжету.

УКРЫТИЯ

УКРЫТИЕ	КЛАСС ЗАЩИТЫ
Кусты	2
Мебель	3
Дверь	4
Внутренняя перегородка	5
Внешняя перегородка	6
Армированная перегородка	7+

ПРИМЕР

Шарлиз разбирается с Нгуеном, представителем компании. Тот двинулся рассудком от ужаса, запаниковал и теперь бросается с ножом на своего капитана. Шарлиз уже досталось, но она сумела оттолкнуть безумца и вскарабкалась по лестнице на верхнюю платформу. Если капитан вытащит пистолет, то дело обретёт совсем скверный оборот — в конце концов, они на космическом корабле, тут лучше бы не палить во все стороны. Поэтому Джина сообщает «Матери», что Шарлиз попытается отыскать что-нибудь, чем можно швырнуть в противника.

Начинается следующий раунд. Джина говорит, что Шарлиз хватается инструмент потяжелее (это считается быстрым действием) и бросает его в Нгуена. Капитан проходит проверку **дистанционного боя**. Значение **ловкости** Шарлиз равно 3, и поэтому Джина бросает три основных кубика плюс один кубик за значение навыка **дистанционного боя**. Выпадает 2 .

Инструмент попадает в Нгуена, и несчастный представитель компании получает 1 пункт урона. Джина решает потратить дополнительный  на то, чтобы толкнуть противника в сторону шлюза. «Мать» рассказывает, как Нгуен пошатывается, делает пару шагов назад, а потом его нога цепляется за порог и он падает прямым в шлюз. ■

СЕКТОР ОБСТРЕЛА

В качестве быстрого действия стрелок, не вовлечённый в ближний бой, может наметить и взять под контроль сектор обстрела. Это позволяет в подходящий момент атаковать любую цель, оказавшуюся или пребывающую в намеченном секторе обстрела, — но лишь до того, как придёт твоё время действовать в следующем раунде.

Данный выстрел — стандартное действие, которое можно предпринять когда угодно, даже если для этого придётся прервать или предотвратить чужое действие. Например, если противник, находящийся в секторе обстрела, пытается выстрелить в персонажа, герой может выстрелить в него первым. Более того, после его выстрела противник уже не сможет отменить заявленное действие.

Однако нужно помнить, что если у твоего персонажа не осталось действий в этом раунде, то и стрелять на опережение он тоже не сможет. Поэтому если ты предполагаешь, что герою в скором времени придётся вести огонь по целям в секторе обстрела, то разумно будет сохранить стандартное действие про запас.

Если стрелок контролирует сектор, в котором находится противник, контролирующий, в свою очередь, сектор со стрелком, очередность определяется встречной проверкой **дистанционного боя**. Эта проверка не считается действием.

ПРЕКРАЩЕНИЕ КОНТРОЛЯ. Предприняв любое действие, кроме выстрела в цель, находящуюся в секторе обстрела, ты прекращаешь контролировать намеченный сектор. То же самое происходит, если:

- ▶ ты вступаешь в ближний бой;
- ▶ ты получаешь урон. ■

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И УКРЫТИЯ

Обычно персонажи ведущего не прячутся в укрытиях. Но «Мать» может переписать это правило, если сочтёт нужным, например в какой-нибудь особо напряжённый момент.

УРОН

Участвуя в сражении, твой персонаж всегда рискует пострадать. Будь то физическое истощение, кровоточащие раны или сломанные кости — все эти повреждения называются уроном. Количество урона, которое герой способен вынести, определяется его запасом пунктов здоровья.

НАЧАЛЬНЫЙ ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ. Пока героя не ранят, его запас здоровья равен значению **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ**. Отдельные достоинства могут влиять на этот запас.

НЕБОЕСПОСОБНОСТЬ

Если твой запас здоровья опускается до нуля, персонаж становится небоеспособным — немедленно пройди проверку d66, чтобы узнать, какую травму получил твой герой (см. таблицу на стр. 100). Сражаться этот персонаж в ближайшее время не сможет, поскольку в таком состоянии он не способен предпринимать действия и проходить проверки. Максимум, на что его хватает, — ползти по земле, невнятно бормотать и хрипеть от боли. Обрати внимание, что запас здоровья не может опуститься ниже нуля, но дальнейшие атаки, которые наносят урон, будут наносить небоеспособному персонажу всё новые и новые травмы.

ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Отдыхая, персонаж каждый ход (раз в 5–10 минут) восстанавливает по 1 пункту здоровья вплоть до полного исцеления. Однако травмы могут доминать персонажа ещё долгое время, даже если его запас здоровья полностью восстановился.

БРОНЯ

Один из основных способов защиты от урона — личная броня (см. главу 6). Эффективность каждого типа брони определяется параметром, который называется классом защиты. Одновременно можно носить только один комплект защитного снаряжения. Когда ты получаешь урон, пройди проверку брони, бросив количество кубиков, равное её классу защиты. Каждый выпавший  уменьшает полученный урон на 1 пункт. Эта проверка — свободное действие.

ЛЕЧЕНИЕ

Небоеспособность сама по себе не смертельна — твой персонаж может погибнуть лишь от тяжёлых травм. Есть два способа прийти в себя после пребывания в этом незавидном состоянии (если, конечно, герой ещё жив):

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ. Другой персонаж может поставить тебя на ноги, оказав первую помощь. Для этого ему понадобится пройти проверку **МЕДПОМОЩИ** (стандартное действие). Модификаторы зависят от имеющегося у него в распоряжении медицинского снаряжения (см. главу 6). Если проверка оказывается успешной, небоеспособный персонаж немедленно приходит в себя и восстанавливает число пунктов здоровья, равное количеству выпавших на кубиках . Применение первой помощи не оказывает никакого эффекта на боеспособного персонажа.

САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ. Если некому прийти на помощь, то через 1 ход (5–10 минут) небоеспособный персонаж приходит в себя с 1 пунктом здоровья и может подняться на ноги.

ДОБИВАНИЕ

Небоееспособный персонаж — лёгкая добыча. Если перед тобой лежит человек, который и руки поднять не может, и ты его хочешь прикончить, то пройди проверку **ЭМПАТИИ** (используй только значение характеристики, не трогай кубик стресса). Обрати внимание: расправиться с врагом ты сможешь, только если *провалишь* её. Однако в любом случае, даже если противник и уцелеет, **УРОВЕНЬ СТРЕССА** твоего персонажа вырастает на 1 пункт: всё-таки убийства даются людям нелегко. Если, конечно, герой не наделён достоинством «без жалости»: в таком случае уровень его стресса остаётся неизменным.

ТРАВМЫ

Пока у героя ещё остаются пункты здоровья, весь урон, который он получает, — это ушибы, неглубокие порезы и другие поверхностные раны. Вещь, конечно, болезненная, но не смертельная. Однако самая опасная разновидность урона, травмы, — совсем другое дело. Из-за них персонаж может стать калек и даже погибнуть! Когда пункты здоровья заканчиваются, пройди проверку d66, чтобы узнать, какую травму получил герой (см. стр. 100).

НЕБОЕСПОСОБНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Всё верно, персонажи ведущего могут утратить боееспособность точно так же, как и персонажи игроков. А ещё они могут оказывать героям первую помощь (и наоборот). Но когда один персонаж ведущего пытается поставить на ноги другого такого же персонажа, то «Матери» никаких проверок проходить не нужно — она сама решает, получилось у него или нет. Кроме того, при желании она может сказать, что какой-нибудь не особо важный для сюжета персонаж попросту скончался от полученных ран.

СМЕРТЬ

Если персонаж получает травму, которая значится как смертельная, то ему придётся пройти проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ** по истечении крайнего срока, указанного в таблице. Идти на риск при этой проверке нельзя, равно как и использовать кубики стресса. При провале персонаж погибает, при успехе он продержится ещё немного — но лишь до того момента, пока указанный срок не истечёт во второй раз: тогда придётся пройти ещё одну проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ**.

НЕОТЛОЖНАЯ ПОМОЩЬ. Чтобы спасти персонажу жизнь, кто-то должен оказать ему неотложную помощь — в противном случае он погибнет, когда провалит проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ**. Неотложная помощь — это проверка **МЕДПОМОЩИ** (стандартное действие). Обрати внимание, что некоторые травмы сами по себе достаточно серьёзны, а потому накладывают отрицательные модификаторы на проверки неотложной помощи.

Если персонаж восстанавливает пункт здоровья самостоятельно (спустя 1 ход, см. выше) и приходит в себя до того, как провалит проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ**, он может оказать себе неотложную помощь самостоятельно, но в этом случае на проверку налагается модификатор -2. Кроме того, помни, что у каждого, кто хочет оказать пострадавшему неотложную помощь, есть только одна попытка; чтобы получить второй шанс, надо обзавестись снаряжением получше.

ПАЦИЕНТ НЕБОЕСПОСОБЕН. Если небоеспособный персонаж травмирован достаточно тяжело, придётся оказывать ему помощь дважды: один раз — чтобы спасти ему жизнь, другой — чтобы поднять его на ноги. С очередностью этих проверок медик определяется самостоятельно.

МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ. Четыре травмы — в соответствующей таблице они идут под номерами 63–66 — убивают персонажа на месте. Если тебе выпал один из этих результатов, персонаж мгновенно избавляется от тягот брэнной жизни. Его уже не спасёт никакая проверка **ВЫНОСЛИВОСТИ**.

ТРАВМЫ

D66	ТРАВМА	СМЕРТЬ	КРАЙНИЙ СРОК	ЭФФЕКТ	ПЕРИОД ЗАЖИВЛЕНИЯ
11	Сбитое дыхание	Нет	—	—	—
12	Дезориентация	Нет	—	—	—
13	Сильная боль	Нет	—	Уровень стресса повышается на 1 пункт	—
14	Растяжение лодыжки	Нет	—	–2 при проверках проворства, нельзя бегать (лечение — проверка медпомощи)	—
15	Лопнувший сосуд в глазу	Нет	—	–2 при проверках наблюдательности и дистанционного боя (лечение — проверка медпомощи)	—
16	Сотрясение мозга	Нет	—	–2 при проверках проворства	D6 дней
21	Разрыв уха	Нет	—	–2 при проверках наблюдательности	D6 дней
22	Перелом стопы	Нет	—	Бег становится стандартным действием	D6 дней
23	Перелом кисти	Нет	—	Повреждённая рука не работает	D6 дней
24	Выбитые зубы	Нет	—	–2 при проверках влияния	D6 дней
25	Сквозная рана бедра	Нет	—	Бег становится стандартным действием	2d6 дней
26	Рана плеча	Нет	—	Повреждённая рука не работает	D6 дней
31	Перелом носа	Нет	—	–1 при проверках влияния и наблюдательности	D6 дней
32	Ушиб паховой области	Нет	—	1 пункт урона за каждую проверку проворства и ближнего боя	D6 дней
33	Перелом рёбер	Нет	—	–2 при проверках проворства и ближнего боя	2d6 дней
34	Травма глаза	Нет	—	–2 при проверках дистанционного боя и наблюдательности	2d6 дней
35	Перелом коленной чашечки	Нет	—	Нельзя бегать, можно только ползти	2d6 дней
36	Перелом руки	Нет	—	Повреждённая рука не работает	2d6 дней
41	Перелом ноги	Нет	—	Нельзя бегать, можно только ползти	2d6 дней
42	Сложный перелом стопы	Нет	—	Нельзя бегать, можно только ползти	3d6 дней
43	Сложный перелом руки	Нет	—	Повреждённая рука не работает	3d6 дней
44	Сквозное ранение лёгкого	Да	1 день	–2 при проверках проворства и выносливости	D6 дней
45	Проникающее ранение в живот	Да	1 смена	1 пункт урона за каждую проверку проворства и ближнего боя	D6 дней
46	Повреждение внутренних органов	Да	1 смена	Болезнь с вирулентностью 6	2d6 дней
51	Разрыв почки	Да	1 день	–2 при проверках проворства; нельзя бегать, можно только ползти	2d6 дней
52	Артериальное кровотечение (рука)	Да, –1	1 ход	Повреждённая рука не работает	D6 дней
53	Артериальное кровотечение (нога)	Да, –1	1 ход	Бег становится стандартным действием	D6 дней
54	Травматическая ампутация руки	Да, –1	1 смена	Персонаж лишается руки	Навсегда
55	Травматическая ампутация ноги	Да, –1	1 смена	Нельзя бегать, можно только ползти	Навсегда
56	Перелом позвоночника	Нет	—	Паралич ниже шеи. Без лечения паралич становится постоянным	3d6 дней
61	Разрыв яремной вены	Да, –1	1 раунд	–1 при проверках выносливости	2d6 дней
62	Разрыв аорты	Да, –2	1 раунд	–2 при проверках выносливости	3d6 дней
63	Разорванные внутренние органы	Да	—	Мгновенная смерть	—
64	Раздробленный череп	Да	—	История персонажа подошла к концу	—
65	Проникающее ранение в мозг	Да	—	Персонаж умер на месте	—
66	Проникающее ранение в сердце	Да	—	Сердце судорожно сокращается в последний раз и замирает навсегда	—

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

D6 ЭФФЕКТ

- 1 **ФОБИЯ.** Персонаж боится всего, что напоминает ему о пережитой панике, а что именно это будет — решает ведущий. Всякий раз, когда герой оказывается в рамках ближней дистанции от источника его страхов, его уровень стресса повышается на 1 пункт. Если он не отойдёт подальше и задержится рядом с источником страха дольше, чем на 1 раунд, ему придётся пройти проверку паники
- 2 **АЛКОГОЛИЗМ.** Каждую смену персонаж должен пить алкогольные напитки, иначе его уровень стресса вырастет на 1 пункт. Он не может снимать стресс (см. стр. 104) без алкоголя
- 3 **НОЧНЫЕ КОШМАРЫ.** Всякий раз, когда персонаж засыпает, он должен проходить проверку эмпатии. При успехе ему снится чудовищный кошмар, а его уровень стресса вырастает на 1. Кошмар настолько ужасен, что персонаж не сможет расслабиться и снять стресс в течение суток
- 4 **ДЕПРЕССИЯ.** Герой страдает от приступов депрессии и перепадов настроения. Каждое утро ему нужно проходить проверку эмпатии — при провале его ждёт неудачный день. Уровень стресса персонажа вырастает на 1 пункт, и тот не сможет снимать стресс вплоть до следующего дня
- 5 **НАРКОТИЧЕСКАЯ ЗАВИСИМОСТЬ.** Каждую смену герой должен потреблять какой-нибудь лёгкий наркотик (см. стр. 139), иначе его уровень стресса вырастет на 1 пункт. Персонаж не может снимать стресс (см. стр. 104) без наркотиков
- 6 **АМНЕЗИЯ.** Память персонажа — чистый лист: герой не может вспомнить ни своих спутников, ни себя самого. Последствия желательно разыграть по ролям в небольшой сценке или даже в нескольких

КОГДА ОНИ УМИРАЮТ

Гибель персонажа, которого ты любил и пестовал не одну игровую встречу, может ошеломить кого угодно. Однако помни: если герой скончался, это не значит, что ты потерпел неудачу. Попробуй взглянуть на это как на особо драматичный поворот сюжета. Вспомни лучшие мгновения жизни твоего павшего героя, помяни его добрым словом — и возвращайся в игру. Если вы проходите кинематографический сценарий (например, тот, что входит в стартовый набор), то у «Матери» наверняка найдётся под рукой другой персонаж для тебя. Возьми его и играй дальше.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

У большинства травм есть особый эффект, от которого персонажи будут страдать в течение определённого периода выздоровления — он измеряется в сутках.

КУРС ЛЕЧЕНИЯ. Если в этот промежуток времени персонаж пройдёт курс лечения (успешная проверка **медпомощи**), оставшийся период выздоровления сокращается вдвое. Обрати внимание, что все упомянутые здесь и выше проверки **медпомощи** осуществляются независимо друг от друга — даже если тебе только что оказали и первую, и неотложную помощь, для лечения травмы всё равно понадобится ещё одна проверка.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ. Обрати внимание: даже если запас пунктов здоровья персонажа полностью восстановился, герой может страдать от травм ещё долгое время. ■



СТРЕСС И ПАНИКА

УРОВЕНЬ СТРЕССА

С точки зрения правил напряжение, которое мало-помалу накапливается в головах у ваших героев, представлено особой шкалой — **УРОВНЕМ СТРЕССА**. Поначалу его значение равно нулю, но по ходу игры оно будет расти. **УРОВЕНЬ СТРЕССА** повышается всякий раз, когда происходит следующее:

- ▶ Персонаж проходит рискованную проверку.
- ▶ Персонаж ведёт автоматический огонь (см. стр. 96).
- ▶ Персонаж получает 1 или более пунктов урона.
- ▶ Персонаж страдает от голода, недосыпания или обезвоживания.
- ▶ Персонаж добивает противника-человека (см. стр. 99).
- ▶ Учёный из вашей команды проваливает проверку исследования (см. стр. 77).
- ▶ Персонажа атакует другой герой из его же команды.
- ▶ Другой персонаж оказывается андроидом.
- ▶ Персонаж сталкивается с определёнными существами или входит в определённые места; зависит от воли ведущего или от сценария.

КУБИКИ СТРЕССА. Всякий раз, когда ты проходишь проверку какого-нибудь навыка (см. стр. 58), ты обязан добавить к броску количество кубиков стресса, равное **УРОВНЮ СТРЕССА** персонажа. Герой чувствует, что дела у него идут не очень, и собирает волю в кулак — так ему куда проще победить. У этой медали, разумеется, есть и обратная сторона: если на кубиках стресса выпадет хотя бы один , персонажу придётся пройти проверку паники.

ПРОВЕРКА ПАНИКИ

Пока персонаж контролирует себя, стресс — его лучший друг и помощник. Но если беды копятся, как снежный ком, нервы могут не выдержать. Проверка паники нужна всякий раз, когда случается что-то из следующего:

- ▶ При проверке навыка на кубиках стресса выпадает хотя бы один . Рисковать уже нельзя — придётся пройти проверку паники.
- ▶ Персонаж видит, как другой герой ударяется в панику и творит бесчинства (см. таблицу).
- ▶ Противник ведёт огонь на подавление.
- ▶ Персонаж получает травму.
- ▶ Персонажа атакует чудовищное создание, которого он никогда прежде не видел.
- ▶ Происходит нечто ужасное; что именно — зависит от сценария или воли ведущего.

РЕЗУЛЬТАТ. Брось кубик, добавь к полученному результату текущий **УРОВЕНЬ СТРЕССА** и загляни в таблицу на соседней странице.

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ. Результат проверки паники 10 и выше значит, что персонаж потерял контроль над собой и теперь им управляет ужас. Если герой выполнял какое-нибудь действие, то не успевает его закончить и вместо этого предпринимает паническое действие, сколько бы  ни выпало при проверке навыка.

ПАНИКА НАРАСТАЕТ. Иногда герою, который при проверке паники получил результат от 7 и выше и поддался ужасу, приходится проходить эту проверку ещё раз. Если новый результат больше предыдущего, то он его немедленно заменяет. Если же меньше, паника всё равно обостряется — и теперь действует эффект следующей ступени.

БЕРСЕРК. Если персонаж, наделённый достоинством «берсерк», получил при проверке паники результат от 11 и выше, он может не поддаваться ужасу, а впасть в состояние берсерка. В этот момент он должен видеть врага. Берсерк тут же атакует всех противников, попавшихся ему на глаза, и не остановится, пока последний из них не упадёт, то есть не станет небоеспособным. Все другие персонажи игроков, оказавшиеся в пределах **БЛИЖНЕЙ** дистанции от берсерка, должны сразу же пройти проверку паники.

ПАНИКА ОТСТУПАЕТ

Некоторые эффекты паники проходят мгновенно или держатся только один раунд. Другие длятся до тех пор, пока не случится что-нибудь из нижеперечисленного:

- ▶ Персонажа может привести в чувство другой герой. Для этого ему потребуется пройти проверку **ЛИДЕРСТВА** (стандартное действие, см. стр. 71).
- ▶ Персонаж небоеспособен.
- ▶ Прошёл 1 ход.

СНЯТИЕ СТРЕССА

Чтобы снизить **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт, персонажу нужно провести 1 ход (5–10 минут) в безопасном месте, где до него не доберутся враги (ну или он думает, что не доберутся). Пока он отдыхает, он не может проходить проверку навыков, а если что-нибудь нарушит его покой, то всё пойдёт насмарку. Кроме того, иногда стресс можно снять проверкой паники или определёнными веществами.

Персонаж может также воспользоваться своим талисманом, но не чаще одного раза за акт или игровую встречу. Талисман снижает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт, а взаимодействие с ним считается стандартным действием.

Некоторые негативные состояния, такие как голод или переохлаждение (см. стр. 106), не дают персонажам отдыхать и снимать стресс.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ТРАВМА

Если персонаж хотя бы раз за игровую встречу получил при проверке паники результат от 13 и выше, то после встречи он обязан пройти проверку **ЭМПАТИИ** (используется только характеристика, без навыков). При **успехе** персонаж получает психологическую травму — чтобы узнать, какую именно, брось d6 и загляни в таблицу на странице 101. ■

ПРОВЕРКА ПАНИКИ

РЕЗУЛЬТАТ	ЭФФЕКТ
1–6	Всё под контролем. Персонаж держит себя в руках. Пока что
7	Нервный тик. Уровень стресса героя, а также уровень стресса всех дружественных персонажей в рамках ближней дистанции вырастает на 1 пункт
8	Нервная дрожь. Персонажа пробивает озноб. На все проверки ловкости налагается модификатор –2 до тех пор, пока паника не прекратится
9	Всё валится из рук. Неважно, поддался ли персонаж панике, впал в замешательство или же вдруг осознал, что все тут очень скоро умрут, — в любом случае он роняет оружие или какой-нибудь другой важный предмет. Какой именно, решает «Мать». Уровень стресса персонажа повышается на 1 пункт
10	Паралич. От ужаса персонаж замирает на месте и не сможет предпринять стандартное действие в следующем раунде. Его уровень стресса, а также уровень стресса всех дружественных персонажей в рамках ближней дистанции вырастает на 1 пункт
11	В укрытие. Герой должен бросить всё и бежать в поисках укрытия. Его следующее действие — уйти от опасности и отыскать укромный уголок, если это возможно. Если на нулевой дистанции от него находится враг, то персонаж может вначале предпринять действие отступления (см. стр. 93). Уровень стресса героя снижается на 1 пункт, но уровень стресса всех дружественных персонажей в рамках ближней дистанции, наоборот, вырастает на 1 пункт. В следующем раунде герой действует как обычно
12	Вопль. Персонаж орёт во всю глотку на протяжении 1 раунда и теряет своё стандартное действие. Его уровень стресса снижается на 1 пункт, однако каждый дружественный персонаж, который услышит этот крик, должен немедленно пройти проверку паники
13	Паническое бегство. Персонаж не выдерживает. Он должен всё бросить, сбежать куда-нибудь в безопасное место и засесть там — теперь его оттуда не вытащить. При этом он не будет ни на кого нападать или проделывать что-нибудь опасное. Если на нулевой дистанции от него находится враг, то персонаж <i>не имеет права</i> предпринимать действие отступления (см. стр. 93). Его уровень стресса снижается на 1 пункт, однако каждый дружественный персонаж, который увидит его паническое бегство, должен немедленно пройти проверку паники
14	Бешенство. Персонаж немедленно атакует ближайшего человека или существо, и ему неважно, друг перед ним или враг. Он не остановится до тех пор, пока цель не будет повержена, то есть не станет небоеспособной. Каждый дружественный персонаж, который станет свидетелем бешенства, должен немедленно пройти проверку паники
15 и выше	Ступор. Персонаж мешком валится на землю. Он не может ни двигаться, ни разговаривать — только пялиться в пустоту

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И ПАНИКА

У персонажей ведущего нет шкалы стресса, и потому им не нужно проходить проверки паники. Вместо этого они оказываются во власти ужаса тогда, когда «Мать» сочтёт это уместным. Иногда

перепуганные персонажи ведущего могут влиять на персонажей игроков, которые оказались неподалёку, и повышать их уровень стресса. Однако случится это или нет, решает опять-таки «Мать».

ДРУГИЕ ОПАСНОСТИ

СОСТОЯНИЯ

Космос не прощает ошибок. Неосторожного человека тут подстерегает столько страданий и способов умереть, что и помыслить страшно. В игре «Чужой» вам предстоит столкнуться с четырьмя опасными *состояниями организма*. Это голод, жажда, переутомление и переохлаждение. Отмечайте эти состояния в соответствующих ячейках бланка вашего персонажа.

ГОЛОД

Если с момента последнего приёма пищи проходит больше суток, персонаж начинает испытывать голод. Пока персонаж голодает, на него воздействуют следующие эффекты:

- ▶ Нельзя восстанавливать здоровье и снимать стресс.
- ▶ Раз в сутки голодающий персонаж должен проходить проверку **выносливости**. При провале он получает 1 пункт урона и его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** увеличивается на 1 пункт. Став небоеспособным, герой должен ежедневно проходить проверку **выносливости**, иначе умрёт от голода. Никакая проверка **медпомощи** в этом случае не выручит. Спасти его сможет только еда.
- ▶ Съев порцию еды, персонаж перестаёт испытывать голод. Все вышеперечисленные эффекты сходят на нет в течение одной смены.

ПЕРЕУТОМЛЕНИЕ

Персонаж должен тратить на сон хотя бы одну смену в сутки. Если персонаж не спит больше суток, он начинает страдать от переутомления. Пока персонаж страдает от переутомления, на него воздействуют следующие эффекты:

- ▶ Персонаж не может снимать стресс.
- ▶ Каждый день утомлённый персонаж должен проходить проверку **выносливости**. На неё действует отрицательный модификатор, равный числу дней, проведённых без сна. При провале персонаж потеряет сознание и проспит 1 смену.
- ▶ Проспав 1 смену, персонаж перестаёт страдать от переутомления.

ЖАЖДА

Если с момента последнего приёма воды проходит больше суток, персонаж начинает испытывать жажду. Пока персонаж страдает от жажды, на него воздействуют следующие эффекты:

- ▶ Нельзя восстанавливать здоровье и снимать стресс.
- ▶ Каждую смену страдающий от жажды персонаж получает 1 пункт урона и его **УРОВЕНЬ СТРЕССА** повышается на 1 пункт. Став небоеспособным, герой должен проходить проверку **выносливости** раз в смену, иначе умрёт от жажды. Никакая проверка **медпомощи** в этом случае не выручит. Спасти его сможет только вода.
- ▶ Выпив порцию воды, персонаж перестаёт испытывать жажду. Все вышеперечисленные эффекты пропадают в течение одной смены.

ВАКУУМ

Космос холоден и безжалостен. Без космического корабля или хотя бы скафандра в этой чёрной пустоте тебе не выжить. Иными словами, если воздух с рёвом рвётся наружу сквозь пробоину в обшивке корабля или если какой-нибудь злодей вышвырнул персонажа в воздушный шлюз, знай: герой в смертельной опасности. Из-за отсутствия атмосферного давления влага на коже и слизистых мгновенно вскипает, а кожа под напором внутреннего давления натягивается, как барабан, причиняя сильнейшую боль. Загар от жёсткого ультрафиолетового излучения (если дело происходит в системе какой-нибудь звезды) по сравнению с этим, пожалуй, можно считать мелочью — для начала неплохо бы остаться в сознании. Дело в том, что дыхательная система человека не способна работать в вакууме, и если немедленно не выпустить из лёгких весь воздух, то их попросту разорвёт. Через несколько мгновений наступит смерть.

Каждый раунд пребывания в вакууме без защиты ты должен проходить проверку **выносливости**. Это свободное действие, которое ты обязан предпринять раньше любых других. В первом раунде пребывания в вакууме проверка осуществляется без дополнительных модификаторов, во втором — с модификатором -1, в третьем — с модификатором -2 и т.д. Если проверка оказывается неудачной, запас пунктов здоровья твоего персонажа падает до нуля. Сам он всё так же продолжает проходить проверку **выносливости** каждый раунд — но на сей раз чтобы спастись от смерти. И так до тех пор, пока он не умрёт

или не окажется в области с нормальным давлением. Никаких травм персонаж не получает.

По идее, единственное, что должно занимать мысли персонажа, оказавшегося в вакууме и испытывающего на себе все прелести взрывной декомпрессии, — это стремление как можно скорее облачиться в скафандр (если он, конечно, есть). Чтобы забраться внутрь и герметизировать скафандр, потребуется предпринять стандартное действие и успешно пройти проверку **проворства**.

ПРОБОИНА. Стрелять внутри космического корабля — это очень и очень плохая идея. Если стрелок промахнётся и снаряд угодит во внешнюю стену, то стена получит урон, равный показателю урона оружия. Пройди проверку брони, чтобы узнать, каковы повреждения корабля (обычно обшивка гражданского звездолёта имеет класс защиты, равный 6).

Если проверка выходит неудачной и стена всё-таки получает урон, это значит, что оружие повредило обшивку — а уж в этом ничего хорошего нет. В течение одного хода весь воздух из помещения вытянет в космос, а его мощный поток будет затруднять все движения. Чтобы предпринять хоть какое-нибудь действие, придётся вначале успешно пройти проверку **выносливости** (считается быстрым действием).

Большинство кораблей автоматически закрывают отсеки, где произошла утечка кислорода. Как только воздуха там больше не останется, любое существо, которое оказалось недостаточно расторопным, познает на себе весь ужас взрывной декомпрессии.

ПРИМЕР

Безумная корпоративная крыса Нгуен, которого Шарлиз вытолкнула в шлюз, решает ударить по кнопке, что открывает внешний люк в открытый космос. К ужасу капитана, воздух начинает быстро выходить наружу. «Мать» требует, чтобы Джина, выбравшая роль капитана Шарлиз, прошла проверку **проворства**: Шарлиз нужно успеть выбраться из отсека до того, как корабельная система безопасности закроет его. Но прежде капитану надо пройти проверку **выносливости**, если она хочет сделать хоть что-нибудь под таким напором воздуха. У Джины в распоряжении всего два основных кубика, поэтому она не очень-то верит в успех. Но ей везёт — на одном кубике выпадает . Шарлиз удаётся побороть сквозняк и кинуться к дверям, которые вот-вот закроются. ■

ПАДЕНИЕ С ВЫСОТЫ

Падение на твёрдую поверхность наносит персонажу урон, равный половине высоты (в метрах), с которой он упал. Результат необходимо округлить до целых чисел в меньшую сторону. Если персонаж спрыгнул с высоты осознанно, пройди проверку **проворства** — каждый  отменяет 1 пункт урона. Броня тоже смягчает урон от падения.

ОГОНЬ

Основной параметр пламени — это его интенсивность, и обычно она равна 8. Когда персонаж подвергается действию пламени, брось количество кубиков, равное интенсивности. За каждый  герой получает 1 пункт урона, однако броня защищает от него как обычно.

Как только персонаж получает хотя бы 1 пункт урона от огня, он загорается — теперь он будет подвергаться атаке огнём в начале каждого раунда, и её интенсивность всякий раз будет увеличиваться на 1 ступень. Чтобы потушить охватившее его пламя, персонаж (или кто-то в рамках **нулевой** дистанции от него) должен успешно пройти проверку **проворства** (стандартное действие). Пламя может потухнуть и само — это произойдёт, как только проверка атаки огнём не нанесёт герою ни одного пункта урона.

Если урон от огня вводит персонажа в небоеспособное состояние или тот загорается, когда уже небоеспособен, то герою придётся каждый раунд проходить проверку **выносливости**, чтобы не погибнуть. Проверка **медпомощи** может спасти ему жизнь.

ВЗРЫВЫ

Основной параметр любого взрыва — его мощность. Когда детонирует заряд взрывчатки, каждый, кто находится в рамках **БЛИЖНЕЙ** дистанции от эпицентра взрыва, должен пройти отдельную проверку, чтобы узнать, сколько урона он получил. Количество кубиков, которое потребуется для проверки, равно мощности этого взрыва. Каждый  наносит жертве 1 пункт урона, идти на риск при этой проверке нельзя. Персонажи, оказавшиеся в рамках **НУЛЕВОЙ** дистанции от заряда, получают 1 дополнительный пункт урона.

РАДИУС ВЗРЫВА. Взрыв мощностью 7 и выше «атакует» всех, кто находится в рамках **СРЕДНЕЙ** дистанции, но за рамками **БЛИЖНЕЙ** дистанции его мощность уменьшается на 6. Если в этой области слишком много целей, ведущий может сэкономить время, осуществив против них общую проверку, и применить один результат ко всем.

УДУШЬЕ

Когда запас кислорода на исходе (см. стр. 34), героя в скором времени ждёт медленная и мучительная смерть. В жарком воздухе, который приходится вдыхать снова и снова, мало-помалу копится углекислый газ, и в конце концов человек засыпает навсегда.

Если у персонажа не осталось запаса воздуха, то ему придётся проходить проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ** каждый ход или же после любого действия, требующего немалых усилий (например, после проверки **БЛИЖНЕГО БОЯ** или **ПРОВОРСТВА**). Первый раз проверка осуществляется без дополнительных модификаторов, второй — с модификатором -1, третий — с модификатором -2 и т.д. Если проверка оказывается неудачной, запас здоровья твоего персонажа падает до нуля, а ему самому придётся проходить проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ** каждый раунд — до тех пор, пока он не умрёт или не окажется в области с чистым воздухом.

ПЕРЕОХЛАЖДЕНИЕ

Если вокруг царит холод, а у персонажа нет при себе тёплой одежды и ему негде укрыться, он начинает страдать от переохлаждения. Пока он испытывает сильный холод, на него действуют следующие эффекты:

- ▶ Нельзя восстанавливать здоровье и снимать стресс.
- ▶ Через равные промежутки времени страдающий от холода персонаж должен проходить проверку **выносливости** — тем чаще, чем холоднее вокруг: если температура выше нуля, то каждый день, если ниже, то раз в смену. А в окружении ледяного космического вакуума эта проверка потребует каждый ход. При провале персонаж получает 1 пункт урона и его **уровень стресса** повышается на 1 пункт. Став небоеспособным, он всё так же должен проходить проверку **выносливости** — только на сей раз при неудаче он погибнет от холода.
- ▶ Как только персонаж согрется, ему больше не нужно проходить проверки **выносливости**. Теперь герой может восстанавливать здоровье и снимать стресс как обычно.

УТОПЛЕНИЕ

Все персонажи игроков умеют плавать. Плавание работает точно так же, как и перемещение ползком.

Если персонаж находится под водой (неважно, по своей воле или нет), он каждый раунд должен проходить проверку **выносливости** — это действие считается свободным и предпринимается в самую первую очередь. При провале персонаж получает 1 пункт урона. Став небоеспособным, пока находится в воде, он должен каждый ход проходить проверку **выносливости**, иначе ему придёт конец, — и так до тех пор, пока он не отправится на тот свет или кто-нибудь не спасёт его, пройдя проверку **медпомощи**.

ПРИМЕР

Хейес, медик грузового корабля «Миранда», только что убежал от ксеноморфа, а теперь сидит в холодильной камере и не может выбраться. Он страдает от переохлаждения и надеется, что кто-нибудь всё-таки его выручит. «Мать» просит Джона, игрока, который взял на себя роль Хейеса, пройти проверку **выносливости**, чтобы узнать, получит ли персонаж урон и повысится ли его **уровень стресса**. Значение **выносливости** Хейеса равно нулю, поэтому Джону приходится бросить два основных кубика — по одному за каждый пункт **телосложения** героя. Увы, Джону с Хейесом не повезло: на кубиках не выпало ни единого , так что персонаж получает 1 пункт урона, и так же, на 1 пункт, увеличивается его **уровень стресса**. Что ж, зато при следующей проверке Джон будет бросать уже не два, а три кубика — к ним добавится кубик стресса. ■

БОЛЕЗНЬ

Когда персонаж сталкивается с опасной инфекцией, ему нужно срочно пройти встречную проверку **выносливости** против показателя вирулентности этой болезни — иными словами, пройти проверку иммунитета. Чаще всего показатель вирулентности будет равняться 3, но в космосе встречаются и куда более смертоносные болезни. Если проверка завершается неудачей, персонаж заболевает и на него действуют следующие эффекты:

- ▶ Спустя 1 смену после заражения персонаж получает 1 пункт урона.
- ▶ Нельзя восстанавливать здоровье.
- ▶ В начале каждой смены персонаж должен проходить проверку иммунитета. При провале он всякий раз будет получать 1 пункт урона.
- ▶ Если больной персонаж небоеспособен, то в конце каждой смены он должен проходить ещё одну проверку иммунитета — но на сей раз при провале он умрёт.

- ▶ При успешной проверке иммунитета персонаж немедленно выздоравливает. Больше проверок не требуется, и процесс восстановления здоровья возобновляется.

МЕДИЦИНСКИЙ УХОД. Проверки иммунитета необязательно проходить самостоятельно — другой персонаж вполне может позаботиться о твоём герое. Для этого он должен пройти встречную проверку **медпомощи** против показателя вирулентности болезни.

ДРУГИЕ БОЛЕЗНИ. Все вышеперечисленные эффекты относятся к обычным болезням, пусть и смертоносным. Но в космосе встречается много других бактерий и вирусов, и все они могут по-разному влиять на организм человека.



РАДИАЦИЯ

В мире игры «Чужой» имеется масса возможностей подвергнуться воздействию жёсткого излучения, например в открытом космосе на орбите агрессивной звезды или во время починки подтекающего корабельного реактора.

УРОВЕНЬ РАДИАЦИИ. Находясь в зоне воздействия ионизирующего излучения, персонаж накапливает пункты радиации — их следует отмечать на бланке персонажа, в разделе «Радиация». Уровень радиации определяет, насколько быстро это происходит.

- ▶ **Повышенный уровень радиации:** 1 пункт радиации в смену.
- ▶ **Высокий уровень радиации:** 1 пункт радиации в ход.
- ▶ **Запредельный уровень радиации:** 1 пункт радиации в раунд.

ЭФФЕКТЫ. Каждый раз, когда ты получаешь пункт радиации, брось количество кубиков, равное общему количеству накопленных пунктов радиации. За каждый выпавший  персонаж получает по 1 пункту урона.

Став небоеспособным, он должен проходить проверку **выносливости** всякий раз, как получает новый пункт радиации, до тех пор, пока не погибнет при провале или не покинет зону радиоактивного заражения. Пока персонаж находится в очаге заражения, он не может восстанавливать пункты здоровья.

ОБЕЗЗАРАЖИВАНИЕ. Когда ты покидаешь зону радиоактивного заражения, накопленная радиация начинает выводиться из организма естественным путём со скоростью 1 пункт в сутки.

ПОСТОЯННОЕ ЗАРАЖЕНИЕ. Всегда существует риск, что накопленная радиация так и останется в организме персонажа. Бросай кубик стресса каждый раз, когда персонаж теряет пункт радиации. Если выпадает , этот пункт радиации не выводится из организма, а остаётся в нём навсегда. Обведи этот пункт в бланке персонажа. От постоянного заражения нельзя избавиться ни естественным путём, ни благодаря проверке **медпомощи**.

МЕЧТАЮТ ЛИ АНДРОИДЫ ОБ ЭЛЕКТРООВЦАХ?

Синтетики, которых запрограммировали причинять людям вред, — вне закона. Во все современные модели андроидов встроены особые ограничители поведения, попросту не позволяющие им сделать человеку хоть что-нибудь плохое. Более ранние модели это не затронуло, и потому они довольно-таки опасны. На чёрном рынке можно достать особые инструменты, которые позволят обойти все ограничения. Хотя стоят эти инструменты немалых денег, злостных нарушителей закона этим не напугать. Кроме того, искусственный интеллект отдельных андроидов, уже давно не проходивших плановый технический осмотр, может начать деградировать и даже погрузиться в состояние, похожее на психоз, что выведет ограничители из строя и опять-таки поставит жизни людей под угрозу.

СИНТЕТИКИ

Андроиды давно и прочно вошли в повседневную жизнь. Во внутренних системах им уже никто не удивляется, на Фронтире они встречаются чуть реже, но тоже попадают. Некоторые не скрывают, кем являются на самом деле, другие старательно притворяются людьми. Когда дело доходит до битвы и проверок, андроиды ведут себя точно так же, как их создатели из плоти и крови. Хотя определённые отличия всё же имеются.

ХАРАКТЕРИСТИКИ. Значения характеристик синтетиков, как правило, несколько выше, чем у людей.

НАВЫКИ И СТРЕСС. Андроиды неспособны проходить рискованные проверки. Кроме того, они не испытывают волнений и тревог, а значит, у них нет шкалы стресса и проверки паники их не касаются.

УРОН. Небоееспособный персонаж-синтетик тоже получает своеобразные «травмы», как и живой человек, просто несколько иного толка — мы будем называть их повреждениями. Их список приведён в таблице внизу. Пока его системы работают, андроид продолжает функционировать, пусть ему и мешают эффекты повреждений. Вывести его из строя очень непросто. Однако с каждой новой атакой, которая наносит ему урон, андроид будет получать всё новые и новые повреждения. Если

одно из них повторяется, то вместо него синтетик получает другое — то, что стоит в таблице ступенью ниже (к примеру, 5 вместо 4).

РЕМОНТ. Здоровье андроидов не восстанавливается самостоятельно. Вместо этого им нужна починка, которая занимает 1 смену и требует проверки **ИНФОРМАТИКИ**. Если она оказывается успешной, персонаж полностью выздоравливает и избавляется от повреждений. При необходимости андроид способен починить себя сам.

СМЕРТЬ. Андроидам не нужно проходить проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ**, чтобы выжить. По сути, они и вовсе не могут «умереть». Самое страшное, что им грозит, — это полное отключение всех систем, но даже в этом случае их можно запустить обратно, чтобы поговорить. Всё, что для этого нужно, — это источник питания и проверка **ИНФОРМАТИКИ**, работа займёт один ход. В дальнейшем такого «воскресшего» андроида можно починить (см. выше), и он будет функционировать, как и прежде, — правда, будет страдать от психологической травмы.

РЕСУРСЫ. Синтетикам не нужно ни дышать, ни есть, ни пить, ни спать. Вакуум не вредит им, равно как и холод, заболеть они тоже не могут. Инопланетные патогены для них обычно не опасней простой грязи.

ПОВРЕЖДЕНИЯ СИНТЕТИКОВ

D6	ПОВРЕЖДЕНИЕ	ЭФФЕКТ
1	Поломка жидкостного насоса	Андроид пропускает следующее стандартное действие
2	Поломка ножных сервомоторов	Обе ноги персонажа не функционируют. Андроид лежит на полу и может только ползать
3	Поломка ручных сервомоторов	Одна из рук персонажа не функционирует. Андроид может использовать только одноручное снаряжение
4	Смещение головы	Искусственная шея андроида сломана, и голова неестественно свисает с плеч. Все быстрые действия становятся стандартными
5	Пробитие оболочки	Туловище вскрыто, внутренности андроида выпали наружу. Персонаж полностью обездвижен
6	Полное отключение	Андроид окончательно сломан — разорван на части или раздавлен в лепёшку. Внутренние системы неработоспособны. Чтобы поговорить с таким персонажем, надо пройти проверку информатики

КСЕНОМОРФЫ

Космос — это место, где обитают чудовища. В колониях ходят истории о страшных монстрах, плюющих кислотой и способных в мгновение ока разорвать человека на части. Ты почему-то не хочешь выяснять такие подробности лично и втайне надеешься, что тебе никогда не придётся столкнуться с этими тварями. Битва с ксеноморфом куда опасней, чем с человеком или синтетиком. Из тех, кто видел чудовище своими глазами, выжила всего пара счастливых.

Всё биологическое многообразие ксеноморфов описано в главе 11. А здесь вы найдёте общие правила, которым эти существа следуют в сражении. Подробности ведущий сможет найти на странице 292.

БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ. Отдельные виды чужих могут предпринимать действия дважды, а то и трижды за раунд. Когда команда сталкивается с таким существом и вот-вот начнётся битва, «Мать» должна вытянуть для него не одну, а сразу несколько карт инициативы — их количество равно показателю скорости ксеноморфа. Всякий раз, когда приходит его очередь, противник может предпринять одно быстрое и одно стандартное действие.

ОСОБЫЕ АТАКИ. Большинство ксеноморфов сражаются только в ближнем бою, в рамках **нулевой** дистанции. Каждый раз, когда такой противник атакует кого-нибудь, «Мать» бросает d6 и сверяется с таблицей его особых атак, а затем применяет нужный эффект. Некоторые из таких атак могут прикончить персонажа на месте.

ЗДОРОВЬЕ. Когда запас здоровья чужого опускается до нуля, он не становится небоеспособным, как это происходит с людьми. Вместо этого ведущий должен бросить d6, чтобы узнать, какую травму получит ксеноморф. Их травмы отличаются от человеческих и описаны в специальной таблице на странице 293.

БРОНЯ. Шкура большинства ксеноморфов чрезвычайно толстая и прочная, что даёт им естественную броню и класс защиты.

СПОСОБНОСТИ. Некоторые ксеноморфы могут предпринимать не только особые атаки, но и особые действия (см. описания конкретных видов чужих).

С Р А Ж Е Н И Я И Т Р А Н С П О Р Т

На просторах Фронтира полно самых разнообразных средств передвижения — как наземных, так и воздушных. Всё их многообразие описано в главе «Снаряжение и транспорт» начиная со страницы 142. Для того чтобы управлять любым из них в обычной

ситуации, никаких проверок не требуется, но при совершении опасных и сложных манёвров не обойтись без навыка **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. Чтобы занять место в транспортном средстве (или выбраться из него), нужно предпринять быстрое действие.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

ПОСАДОЧНЫЕ МЕСТА. Этот параметр указывает, сколько мест в транспортном средстве предназначено для перевозки людей (в том числе и самого пилота).

МАНЁВРЕННОСТЬ. Модификатор, который транспортное средство обеспечивает при проверках **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. У небольших юрких машинок этот модификатор выше, чем у крупных и неповоротливых.

СКОРОСТЬ. Этот параметр определяет, сколько областей проедет транспортное средство, если его пилот предпримет действие перемещения.

ПРОЧНОСТЬ. Пункты прочности — это аналог пунктов здоровья для транспортных средств. Когда запас пунктов прочности опускается до нуля, транспортное средство выходит из строя и терпит крушение.

БРОНЯ. Броня транспортного средства обеспечивает указанный класс защиты как ему самому, так и всем, кто находится внутри.

СРАЖЕНИЯ С УЧАСТИЕМ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Чтобы управлять транспортным средством в бою, нужно предпринять быстрое действие перемещения. Оно позволит транспорту проехать количество областей, равное показателю его скорости. Обрати внимание: перемещение — это быстрое действие, а это значит, что его можно предпринять дважды за раунд.

ОРУЖИЕ. Отдельные транспортные средства оборудованы тяжёлым оружием, из которого может вести огонь экипаж или даже сам пилот. Перечень такого оружия ты найдёшь на странице 149.

ТАРАН. Большинство транспортных средств можно использовать как самостоятельное оружие, точнее как таран. Таран считается атакой в ближнем бою, но вместо проверки **БЛИЖНЕГО БОЯ** осуществляется проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. Не забудь при проверке использовать модификатор манёвренности. Урон, который транспортное средство наносит в результате удачного тарана, равен $1/5$ от его прочности (округляй в большую сторону).

ПОВРЕЖДЕНИЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Транспортные средства получают урон точно так же, как и люди, и каждый пункт урона понижает запас пунктов прочности транспортного средства на единицу. Когда запас пунктов прочности транспортного средства падает до нуля, оно выходит из строя и терпит крушение — это значит, что продолжать путь придётся пешком. Броня транспортных средств действует точно так же, как броня персонажей.

ПОВРЕЖДЕНИЯ. Транспортные средства не страдают от травм, когда терпят крушение. Но зато когда им за одну атаку наносят урон, равный половине запаса пунктов прочности (или превышающий), они частично выходят из строя — это называется *повреждениями*. Чтобы узнать, что (или кто) именно пострадало в транспорте, нужно бросить d6 и свериться с таблицей на со-

седней странице. Как несложно догадаться, транспортное средство способно выдержать только одно такое повреждение, при повторном оно непременно сломается окончательно.

ТАРАН ДРУГОГО ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА. Ты можешь пойти на таран, только если изначальный запас прочности твоего транспортного средства больше, чем запас прочности другого транспортного средства, или равен ему. Пройди проверку атаки, как если бы ты пытался протаранить персонажа. Если в результате запас прочности вражеского транспортного средства падает до нуля, его пассажиры получают тот же урон, что и транспортное средство. В противном случае урон получает только транспортное средство.

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

Воздушный транспорт во многом походит на своего наземного собрата за несколькими исключениями.

ВЫСОТА ПОЛЁТА. Летательные аппараты движутся не только по горизонтали, но и по вертикали, а высота полёта измеряется в областях. Не забывайте о ней, когда пилот совершает действие перемещения, — расстояние, которое пролетит транспорт, нужно распределить между вертикальной и горизонтальной плоскостями. Если летательный аппарат находится на земле, его скорость обычно равна 1.

КРУШЕНИЯ. Когда запас пунктов прочности летательного аппарата подходит к концу, он тут же падает на землю. Его пассажиры получают урон, равный высоте полёта (в областях), умноженной на 3. К жёсткой посадке можно подготовиться заранее, для чего нужно пройти проверку **ПРОВОРСТВА** — каждый  нейтрализует 1 пункт урона.

РЕМОНТ

Пострадавшие транспортные средства вполне поддаются ремонту — для этого потребуются одна или несколько успешных проверок навыка **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**. Пройти такую проверку можно один раз в смену, а предпринимать её должен один-единственный персонаж, хотя остальные могут при желании помочь. Каждый  восстанавливает 1 пункт запаса прочности. Всего 1 пункта будет достаточно, чтобы выведенный из строя транспорт вновь оказался на ходу.

РЕМОНТ ПОВРЕЖДЁННЫХ ДЕТАЛЕЙ. Если транспорт лишился рабочего мотора или бортового оружия, то для того, чтобы их починить, потребуется ещё одна проверка **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** — в дополнение к тем, которые восстанавливают запас прочности. Такая работа займёт 1 смену. ■

ПОВРЕЖДЕНИЯ

DB	УРОН	ЭФФЕКТ
1	Пострадал пилот	Удар пришёлся в сторону пилота. Он получает тот же урон, что и транспортное средство
2	Пострадал пассажир	Одному случайному пассажиру крепко досталось. Он получает тот же урон, что и транспортное средство. Если в транспорте находится только пилот, пройди проверку ещё раз
3	Занос	Транспорт заносит от мощного удара. Пилот обязан немедленно пройти проверку пилотирования (свободное действие). Если она окажется неудачной, транспорт выходит из строя и терпит крушение
4	Поломка бортового оружия	Выходит из строя одно случайное оружие, установленное в транспорте. Если оружия в транспорте нет, пройди проверку ещё раз
5	Поломка двигателя	Двигатель выходит из строя, и транспорт тут же останавливается. Воздушные аппараты будут постепенно снижаться со скоростью 1 область в раунд, пока не сядут на землю
6	Взрыв	Топливо взрывается, и транспорт взлетает на воздух вместе со всеми, кому не посчастливилось оказаться внутри. Все пассажиры немедленно оказываются в огне с интенсивностью 9. После взрыва починить транспорт уже невозможно



С Н А Р Я Ж Е Н И Е И Т Р А Н С П О Р Т

— Я хочу представить тебе моего близкого друга. Это импульсная винтовка M41A — 10 миллиметров, с надствольным и подствольным 30-мм гранатомётами. Почувствуй вес.
— Отлично. Что с ним делать?

КАПРАЛ ХИКС И РИПЛИ

Как вы уже поняли, жизнь на просторах Фронтира — то ещё сомнительное удовольствие. Единственный способ уцелеть здесь — это не терять голову ни при каких обстоятельствах, ну и, конечно, экипироваться как следует. С первым эта глава никак не поможет, но зато в ней описана парочка вещиц, благодаря которым ты не задохнёшься

в открытом космосе, а потом ещё и размажешь по стенке парочку недружелюбных тварей. Наверное, никто не станет спорить с тем, что возможность «размазать кого-нибудь по стене» в суровом мире игры «Чужой» подчас куда важнее глотка чистого воздуха. С этого-то мы и начнём. ■

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Фронтир — место опасное. Повсюду таятся враги, поэтому держать под рукой верный пистолет или винтовку — идея не просто отличная, а превосходная. Однако помни: на поле боя выбирать не приходится. Когда странные твари шипят на тебя из тёмного угла, ты не побежишь за какой-нибудь чудо-пушкой с ку-

чей наворотов. Ты просто схватишь что под руку попадётся и будешь палить и палить в этот угол — только так ты, может быть, выгадаешь себе пару лишних минут жизни. Здесь ты найдёшь таблицы с перечнем оружия, которое встречается на Фронтире практически повсеместно, и его изображения.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Разное оружие служит разным целям. Ниже приведено краткое описание свойств оружия, которые вы найдёте в таблицах на следующих страницах.

КАЧЕСТВО. Обозначает модификаторы, которое ты получишь при проверке **БЛИЖНЕГО** и **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**, если персонаж применит это оружие по назначению.

УРОН. Показатель урона оружия, или, иными словами, количество пунктов урона, которое цель получит, если атака с применением этого оружия окажется успешной. Дополнительные , выпавшие при проверке атаки, можно обменять на увеличение этого урона. Пометка «взрыв» указывает на то, что оружие не наносит цели прямого урона, а позволяет устроить в нужной точке взрыв, мощность которого соответствует цифре, указанной рядом с пометкой.

ДИСТАНЦИЯ. Дистанция, в рамках которой должна находиться цель.

ВЕС. Обозначает, сколько строк в перечне снаряжения персонажа занимает то или иное оружие (см. стр. 34). Если вес не указан, это значит, что оружие слишком тяжело и поднять его нельзя.

ЦЕНА. Стандартная цена оружия в соединённо-американских долларах. Варьируется на местах в зависимости от спроса и предложения.

УНИКАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА. Любые свойства, которыми отличается то или иное оружие. Свойство «бронейбойное» означает, что при проверке любой брони против этого оружия её класс защиты считается сниженным вдвое (округляйте в большую сторону). «Низкая пробивная способность» означает, что класс защиты, напротив, считается увеличенным вдвое.

ПИСТОЛЕТЫ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Табельный пистолет М4А3	+2	1	Средняя	½	\$200	
Револьвер «Магнум 357»	+1	2	Средняя	1	\$300	
Лазерный пистолет «Рексим» EVA RXF-M5	+1	1	Средняя	½	\$400	Бронебойное
Крепёжный пистолет «Ватацуми» DV-303	—	3	Ближняя	1	\$400	Бронебойное, однозарядное

ПИСТОЛЕТЫ

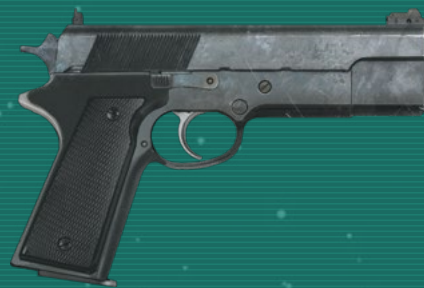
ТАБЕЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ М4А3. Недорогой 9-мм пистолет — любимое оружие морпехов. Туз в рукаве никогда не будет лишним, и табельный пистолет отлично годится на эту роль.

РЕВОЛЬВЕР «МАГНУМ 357». Настоящая классика среди крупнокалиберных револьверов, которую уважают на всём Фронтире. Он снискал немалую популярность как у колониальных маршалов, так и у простых смертных.

ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ «РЕКСИМ» EVA RXF-M5. Миниатюрная версия лазерного сварочного аппарата от «Вейланд-Ютани» 2100–2120-х годов, который превратили в оружие. По правде говоря, его и раньше использовали как оружие (например, повстанцы «Джей'Хар» на Торине Прайме в 2106 году. Компания «Вейланд-Ютани», которая никогда не упускает своего, не дремала и, когда война подошла к концу, как следует изучила все повстанческие модификации. А затем выпустила собственное оружие самозащиты, которое выдаёт теперь всем рабочим и служащим на своих кораблях.

КРЕПЁЖНЫЙ ПИСТОЛЕТ «ВАТАЦУМИ» DV-303. DV-303 — это строительный инструмент, который выстреливает крепёжными болтами. Используется в экстренных случаях, чтобы чинить обшивку кораблей. Также сгодится как импровизированное оружие — правда, выпускает всего один болт за раз, как однозарядный дробовик. С такими пистолетами ходили повстанцы в ранних 2100-х. Требуется перезарядка после каждого выстрела (стандартное действие).

Табельный пистолет М4А3



КАЧЕСТВО: +2

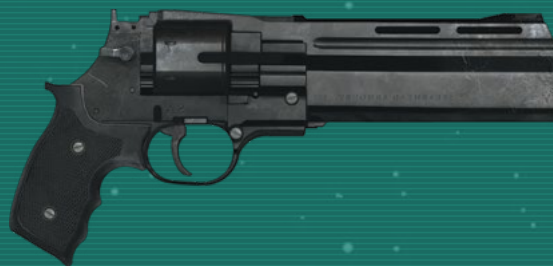
УРОН: 1

ДИСТАНЦИЯ: средняя

ВЕС: ½

ЦЕНА: \$200

Револьвер «Магнум 357»



КАЧЕСТВО: +1

УРОН: 2

ДИСТАНЦИЯ: средняя

ВЕС: 1

ЦЕНА: \$300

Лазерный пистолет
«Рексим» EVA RKF-M5



КАЧЕСТВО: +1

ВЕС: ½

УРОН: 1

ЦЕНА: \$400

ДИСТАНЦИЯ: средняя

СВОЙСТВА: бронебойное

Крепёжный пистолет
«Ватацуми» DV-303



КАЧЕСТВО: —

ВЕС: 1

УРОН: 3

ЦЕНА: \$400

ДИСТАНЦИЯ: ближняя

СВОЙСТВА: бронебойное, однозарядное

ВИНТОВКИ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Импульсная винтовка «Армат» M41A	+1	2	Дальняя	1	\$1200	Автоматическое, бронебойное, подствольный гранатомёт
Импульсный автомат AK-4047	—	2	Дальняя	1	\$500	Автоматическое
Снайперская винтовка M42A	+2	2	Предельная	1	\$1000	Бронебойное
Помповое ружьё «Армат» модели 37A2 12-го калибра	+2	3	Ближняя	1	\$500	Низкая пробивная способность
Гарпунное ружьё «СпейсСаб» ASSO-400	—	1	Средняя	1	\$300	Низкая пробивная способность, однозарядное
Плазменная импульсная винтовка «Армат» XM99A	—	4	Предельная	2	\$20000	Бронебойное, запас электроэнергии 5

ВИНТОВКИ

ИМПУЛЬСНАЯ ВИНТОВКА М41А ОТ КОМПАНИИ «АРМАТ». Её обычно выдают бойцам колониальной морской пехоты. Это 10-мм автоматическая винтовка с 30-мм подствольным гранатомётом, прочным корпусом и выдвижным прикладом. Кроме того, на неё можно поставить оптический прицел. Патроны для М41А — это стандартные безгильзовые, разрывные и бронебойные US M309. Стреляет при помощи электронных импульсов, а остаток боезапаса можно отслеживать с помощью светодиодов на корпусе. Из М41А можно стрелять как короткими очередями, так и вести автоматический огонь. Что касается гранатомёта, то о нём подробнее написано на странице 127 в разделе «Тяжёлое оружие». Однако у этой вполне достойной винтовки есть свои недостатки: к примеру, она может заклинивать, когда полностью заряжена, поэтому лучше оставлять её магазин полупустым. Когда на задании выдаётся свободная минутка, морпехи обычно садятся и вынимают несколько патронов из каждой запасной обоймы. Но, даже несмотря на этот маленький изъян, М41А — ваш лучший и надёжнейший друг. Однако если вы гражданский, то разрешения на такую малышку вы днём с огнём не сыщите.

ИМПУЛЬСНЫЙ АВТОМАТ АК-4047. Собрат старой доброй М41А, который прижился среди солдат Союза. Воплощение понятия «дешёво и сердито». Он, конечно, уступает винтовке в точности, но зато куда прочней: будет стрелять, даже если его предварительно скинут с утёса в какой-нибудь водоём и забудут там на месяц-другой.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА М42А. Излюбленная снайперская винтовка колониальных морпехов. М42А — полуавтоматическое электронное оружие, оборудованное складными сошками, пламегасителем и настраиваемым прикладом. Если тебе повезёт и ты увидишь, что притаилось в даль-

них тенях, прежде чем оно увидит тебя, — ты подстрелишь его в одно мгновение.

ПОМПОВОЕ РУЖЬЁ МОДЕЛИ 37А2 12-ГО КАЛИБРА ОТ КОМПАНИИ «АРМАТ». Классический боевой дробовик, которым время от времени пользуются морпехи. Модель 37. Добрый и надёжный помощник в ближнем бою.

ПЛАЗМЕННАЯ ИМПУЛЬСНАЯ ВИНТОВКА ХМ99А ОТ КОМПАНИИ «АРМАТ». Прототип, который сейчас проходит испытания в войсках морской пехоты. Исключительно мощное оружие, способное уложить на месте с одного выстрела как человека, так и большинство инопланетных тварей. Однако нужно помнить, что эта винтовка стреляет с задержкой (ей нужно время, чтобы накопить плазменную энергию), поэтому прицелься как следует и не двигайся. Если нажмёшь на крючок, а потом полезешь проверять, где же выстрел, то рискуешь на своей шкуре познать, что такое огонь по своим. Иными словами, прежде чем выстрелить из этой винтовки, надо предпринять быстрое действие и прицелься. Кроме того, она потребляет массу электричества, так что после каждого выстрела требуется проходить проверку запаса электроэнергии (см. стр. 34). Когда батарея ХМ99А полностью заряжена, её запас электроэнергии равен 5.

ГАРПУННОЕ РУЖЬЁ ASSO-400 ОТ КОМПАНИИ «СПЕЙССАБ». Изначально это был инструмент, который служил подспорьем в экстренных стыковочных манёврах. Он оборудован захватным крюком с тросом и помогает подтягивать к себе предметы, парящие в невесомости, или, наоборот, подтягиваться к ним. При выстреле крюк цепляется за цель. Если она тяжелее персонажа, тот может быстро подползти к ней по тросу (стандартное действие, дистанция сокращается со **СРЕДНЕЙ** до **НУЛЕВОЙ**). Если тяжелее персонаж, то он притягивает цель к себе, а если она сопротивляется, то придётся пройти встречную проверку **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ**.

Импульсная винтовка
«Армат» М41А



КАЧЕСТВО: +1

УРОН: 2

ДИСТАНЦИЯ: дальняя

ВЕС: 1

ЦЕНА: \$1200

СВОЙСТВА: автоматическое, бронебойное, подствольный гранатомёт

Снайперская винтовка М42А



КАЧЕСТВО: +2

УРОН: 2

ДИСТАНЦИЯ: предельная

ВЕС: 1

ЦЕНА: \$1000

СВОЙСТВА: бронебойное

Помповое ружьё «Армат»
модели 37А2 12-го калибра



КАЧЕСТВО: +2

УРОН: 3

ДИСТАНЦИЯ: ближняя

ВЕС: 1

ЦЕНА: \$500

СВОЙСТВА: низкая пробивная способность

Гарпунное ружьё «СпейсСаб» ASSO-400



КАЧЕСТВО: —

УРОН: 1

ДИСТАНЦИЯ: средняя

ВЕС: 1

ЦЕНА: \$300

СВОЙСТВА: низкая пробивная способность, однозарядное

Плазменная импульсная винтовка «Армат» XM99A



КАЧЕСТВО: —

УРОН: 4

ДИСТАНЦИЯ: предельная

ВЕС: 2

ЦЕНА: \$20000

СВОЙСТВА: бронебойное, запас электроэнергии 5

РАДИОАКТИВНЫЕ ПУЛИ

Каким бы смертоносным ни было оружие, всегда есть способы сделать его ещё смертоносней. Взять хотя бы пули, заражённые радиацией, — они не просто наносят раны, но и облучают своих жертв. Иными словами, такой жертве не светит ничего хорошего. Радионуклидами можно обработать любые патроны, вот только стоять это будет в 4 раза дороже, чем обычные боеприпасы. Не забудь о мерах предосторожности, когда вставляешь их в винтовку или пистолет, — можешь получить не только оружие, которое

светится в темноте, но и заработать рак руки или бедра.

Урановые пули вдвое снижают класс защиты цели. Этот эффект срабатывает сразу после того, как вступят в силу основные свойства оружия, а именно «бронебойное» и «низкая пробивная способность». Любой человек или существо, в которого попала урановая пуля, в дополнение к урону от оружия получает 1 пункт радиации. То же самое испытывает стрелок, который носит при себе оружие, заряженное такими пулями: раз в смену он получает 1 пункт радиации.

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Гранатомёт «Армат» U1	+1	Взрыв 9	Дальняя	½	\$600	Можно использовать разные виды гранат
Тяжёлая импульсная винтовка «Армат» M41AE2	+1	3	Предельная	2	\$1500	Автоматическое, бронебойное
Смарт-пулемёт M56A2	+3	3	Дальняя	3	\$6000	Автоматическое, бронебойное
Огнемёт M240	—	2	Средняя	1	\$500	Источник огня с интенсивностью 9
Автоматический пулемёт UA 571-C	+2	4	Предельная	—	\$12000	Автоматическое, бронебойное, дистанционный бой 8
Шоковые гранаты G2	—	Оглушение	Средняя*	½	\$400	Оглушающее, при встречной проверке действует модификатор -2

Тяжёлая импульсная винтовка «Армат» M41AE2



КАЧЕСТВО: +1

УРОН: 3

ДИСТАНЦИЯ: предельная

ВЕС: 2

ЦЕНА: \$1500

СВОЙСТВА: автоматическое, бронебойное

БОЕПРИПАСЫ

Запас патронов, которого хватает на одну перезарядку, обычно стоит примерно 5% от цены самого оружия.

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

ГРАНАТОМЁТ U1 ОТ КОМПАНИИ «АРМАТ».

Обычно этот 30-мм гранатомёт можно найти под стволом винтовки M41A, но существуют и самостоятельные варианты. Типичный боезаряд U1 — осколочно-фугасные снаряды M40, но установка может принять разные гранаты: дымовые, световые и электрошоковые G2 (см. ниже). Когда напирает толпа врагов, U1 выручит — не забудь его, если решишь залезть в улей чужих. Хотя с ним туда тоже лезть не стоит. И... держись подальше оттуда, а?

Когда осколочная граната задевает цель, та получает урон от взрыва мощностью 9 и ещё один дополнительный пункт урона. Взрыв задевает также все другие цели в этой области. Дымовая граната не наносит урон, но дым окутывает целевую область и ограничивает видимость — снаружи не видно, что происходит внутри, а внутри не видно ничего. Все, кого слепит вспышка световой гранаты, должны пройти проверку **выносливости** (свободное действие): при неудаче они теряют следующее стандартное действие. При неудачной атаке граната пролетает мимо цели и падает в случайную соседнюю зону.

ТЯЖЁЛАЯ ИМПУЛЬСНАЯ ВИНТОВКА M41AE2 ОТ КОМПАНИИ «АРМАТ».

Излюбленное оружие огневой поддержки колониальной морской пехоты — модифицированная винтовка M41A (без подствольного гранатомёта, но с сильно удлинённым стволом). Отличный пулемёт — при правильном использовании не даст врагу и головы поднять. Прикроет твою задницу, пока ты бежишь к точке эвакуации.

СМАРТ-ПУЛЕМЁТ M56A2. Есть в любом взводе морской пехоты. Крепится к особому держателю, позволяющему пулемёту вращаться на 360 градусов и стрелять почти в любую сторону. Всю эту конструкцию носит на себе один стрелок. Пулемёт M56A2 не зря имеет приставку «смарт», или «умный», — инфракрасная система наведения и встроенный приёмопередатчик позволяют ему самостоятельно целиться в противников. Когда враг обнаружен, оружие отправляет информацию о нём в нашлемный прицел. Открывать огонь или нет, решает стрелок, ведь если патроны на исходе, то лучше палить только в самых опасных противников. Из M56A2 можно как стрелять короткими очередями, так и вести автоматический огонь. Одиночный выстрел способен оставить человека без конечности, а прямая очередь — разорвать его на две не очень аккуратные половинки. Смотри, куда целишься, рядовой.

ОГНЕМЁТ M240. В этом огнемёте, похожем на карабин, в качестве топлива используется нефть — продукт прямой перегонки нефти. Он выпускает в цель мощную непрерывную струю пламени. Морская пехота часто выдаёт его боевым группам, однако есть и модели для гражданских. Морпехи окрестили его «прожаркой». M240 — неплохое резервное оружие для непредвиденных обстоятельств. Например, тесного контакта с недружелюбной фауной. Животные боятся огня, правда? При успешной атаке любая цель огнемёта M240 загорается пламенем с интенсивностью 9 (см. стр. 108).

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ПУЛЕМЁТ UA 571-C.

Роботы-пулемёты на станках-треногах, стоящие по периметру охраняемой территории, способны засечь и тут же поразить любую цель, которая пересечёт границу. Во все пулемёты серии UA 571 встроена система наведения на основе искусственного интеллекта, реагирующая на движение и тепло. Модель 571-C оснащена автоматической пушкой M30. Захочешь подойти — проверь, работает ли маячок «свой-чужой». На отдельных пулемётах есть система продвинутого распознавания, чтобы отличать друзей и врагов по нескольким параметрам. Прimitивные модели так не умеют. Без продвинутых настроек они уничтожают всё, что движется и излучает тепло. При активации автоматический пулемёт сразу берёт под контроль сектор обстрела, его навык **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ** равен 8 (характеристики не учитываются). Им можно управлять издалека при помощи нашлемного прицела.

ШОКОВЫЕ ГРАНАТЫ G2. Эти малышки не зря зовутся «удар по яйцам». Когда гранаты падают в область поражения, они сразу взлетают вверх примерно на метр и выпускают электрический разряд, от которого достаётся всем, кто оказался рядом. Обычно жертва остаётся в живых, но разряда хватает, чтобы полностью парализовать её. Удобно кидать в недовольную толпу. Если не посчастливилось оказаться на станции, которая вот-вот сгинет во чреве газового гиганта, а в спасательном челноке осталось лишь одно место, швырни вперёд себя парочку этих весёлых девчат, перешагни через тела и задрай шлюз. И пристегнись — ты уже на полпути к дому. Когда G2 взрывается, все люди в области, куда она упала, обязаны пройти проверку **выносливости** с модификатором -2 (свободное действие), иначе будут парализованы на 1 раунд.

Смарт-пулемёт M56A2



КАЧЕСТВО: +3
УРОН: 3
ДИСТАНЦИЯ: дальняя
ВЕС: 3
ЦЕНА: \$6000
СВОЙСТВА: автоматическое, бронебойное

Огнемёт M240



КАЧЕСТВО: —
УРОН: 2
ДИСТАНЦИЯ: средняя
ВЕС: 1
ЦЕНА: \$500
СВОЙСТВА: источник огня с интенсивностью 9

ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Атака голыми руками	—	1	Нулевая	—	—	Низкая пробивная способность
Тупой предмет	+1	1	Нулевая	1	—	
Нож	—	2	Нулевая	1/2	\$50	
Электрошоковая дубинка	+1	1	Нулевая	1/2	\$80	Запас электроэнергии 5, оглушающее
Резак	—	3	Нулевая	1	\$300	Бронебойное, запас электроэнергии 5

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ЭЛЕКТРОШОКОВАЯ ДУБИНКА. Это не столько оружие, сколько пастушье орудие. Эти дубинки разрабатывали специально для Фронттира, чтобы управлять скотом и отгонять вредителей. Её заряда не хватит, чтобы прикончить человека, но хватит, чтобы полностью его обездвигить. Если что-то шныряет у тебя под ногами и тебе это не нравится, ткни в него дубинкой. Не волнуйся, мелкий ублюдок останется в живых — если только шкура у него не из бумаги.

При успешной атаке электрошоковой дубинкой цель, которая получила хотя бы 1 пункт урона, должна немедленно пройти проверку **выносливости** (свободное действие), иначе окажется парализованной на 1 раунд. После каждой атаки нужно пройти проверку запаса электроэнергии. Когда батарея дубинки полностью заряжена, её запас электроэнергии равен 5.

РЕЗАК. Горелка, которую часто используют для сварки и резки металла. В крайних случаях сгодится как оружие. Если вспомнить пистолет «Рексим» EVA, то и он начинал свой путь как резак, только лазерный. Голь на выдумки хитра, особенно когда хочет выжить. После каждой атаки нужно пройти проверку запаса электроэнергии. Когда батарея резака полностью заряжена, её запас электроэнергии равен 5.

ПОАККУРАТНЕЕ С ОРУЖИЕМ

В космосе нужно постоянно следить, куда направляешь винтовку. Перестрелка на борту корабля, станции или под куполом какой-нибудь колонии может кончиться очень и очень скверно: любая шальная пуля, которая улетела куда-нибудь не туда, наверняка пробьёт обшивку, и весь воздух улетучится в космос (правила, по которым разворачивается эта неприятная ситуация, описаны на стр. 107). И не только воздух: подчас туда вытаскивает и людей, причём через малейшие щели. Страшная, страшная смерть. Вот почему оружие на кораблях выдают далеко не всем. Большинство армейских «умных» винтовок и пистолетов попросту не выстрелят, если направить их на цель, за которой находится внешняя оболочка корабля, — конечно, для этого нужно, чтобы система безопасности звездолёта была оборудована особыми датчиками. Увы, гражданское оружие так не умеет. Его лучше держать в кобуре до последнего, пока не останется другого выхода, кроме как открыть огонь. Ну а если дело всё же дошло до стрельбы, то хватайся за что-нибудь и ползи к шлюзу. Иначе — всё.

СКАФАНДРЫ И БРОНЯ

КОСТЮМ	КЛАСС ЗАЩИТЫ	ЗАПАС ВОЗДУХА	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Военный бронежилет МЗ	6	—	1	\$1200	Встроенный коммуникатор
Скафандр IRC Mk.50	2	5	1	\$15000	Запас воздуха 5
Скафандр IRC Mk.35	5	4	2	\$2000	–1 при проверках проворства, запас воздуха 4
Костюм полного жизнеобеспечения «Эко»	4	6	2	\$30000	
АРЕ-костюм «Вейланд-Ютани»	3	4	1	\$5000	+3 при проверках выживания
Погрузчик Р-5000	3	—	—	\$50000	+3 при проверках тяжёлой техники и ближнего боя

СКАФАНДРЫ И БРОНЯ

Чтобы защититься от опасностей и ледяной космической пустоты, тебе понадобится правильная броня или даже полноценный скафандр. Подробнее о классе защиты рассказано на странице 98, а о запасе воздуха — на странице 34.

ВОЕННЫЙ БРОНЕЖИЛЕТ МЗ. Типичная броня морских пехотинцев. Прочный бронежилет, передняя часть которого закрыта мягкой противопульной подушкой. В комплект входят защитные пластины на ноги. МЗ способен защитить от холодного оружия и снарядов большой мощности, главное — избегать прямых попаданий. В него встроен коммуникатор, а также личный передатчик, множество ремней, на которые можно цеплять снаряжение, и контактные датчики, отслеживающие показатели жизненно важных функций носителя и передающие их на станцию контроля. Класс защиты бронежилета МЗ равен 6.

СКАФАНДР IRC МК.50. Этот скафандр в ходу вот уже 60 с лишним лет. Когда он только появился на рынке, его заслуженно называли произведением искусства. Сейчас он встречается разве что на Фронтире, зато там уж практически повсюду. В шлем встроен коммуникатор, дисплей, фонарик, а его беспроводную камеру можно синхронизировать с любой мобильной или стационарной станцией наблюдения. Скафандр содержит необходимый запас кислорода и сохраняет давление, когда его носитель оказывается в открытом космосе. Если тебя вот-вот туда вытянет, отыщи какой-нибудь свободный Mk.50 и забирайся внутрь, да поскорее. Класс защиты скафандра равен 2, максимальный запас воздуха — 5.

СКАФАНДР IRC МК.35. Стандартное снаряжение морских пехотинцев. К сожалению, этот скафандр отличается немаленькими габаритами, а ещё в него встроен довольно-таки громоздкий очиститель воздуха. В бою с ним надо поаккуратней: при резких движениях его суставы порой заклинивает. Mk.35 — довольно недорогой скафандр. В космосе он человека защитит, но когда тот доберётся до шлюза, то не сможет сразу же зайти внутрь корабля или станции, а должен будет провести некоторое время в барокамере. Короче, скафандр — отстой, но если выбирать между ним и дружелюбием космической пустоты, то лучше заткнуться и натянуть «спасательный жилет». Класс защиты скафандра равен 5, максимальный запас воздуха — 4. Считается тяжёлым предметом.

КОСТЮМ ПОЛНОГО ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ «ЭКО». Массивный роботизированный костюм с подвижными сочленениями и механическими пальцами. Двигаться в нём неудобно, но зато он в полной мере защищает носителя от всех космических угроз. В шлем встроен высокотехнологичный дисплей, а в сам костюм — небольшие маневровые двигатели для полётов в невесомости. Коммуникаторы в костюмах «Эко» обычно не экранированы и часто ловят посторонние сигналы. Класс защиты этого скафандра равен 4, максимальный запас воздуха — 6. Считается тяжёлым предметом.

АРЕ-КОСТЮМ «ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ». Боевой бронированный костюм, который защищает носителя от всевозможных угроз. Разработан специально для битв и поимки диких животных во враждебной к человеку среде. Не спасает от вакуума, но в нём всё-таки имеется необходимый запас кислорода на крайний случай. Кроме того, его броня закрывает жизненно важные органы, он устойчив к экстремальным температурам и непроницаем для едких веществ. Шлем оборудован защитными очками и маской. Этот костюм носит охрана компании «Вейланд-Ютани» и отряды звероловов, чья цель — поимка диких и агрессивных созданий. Так что, если увидишь где-нибудь кучку этих ребят, хватай ноги в руки и беги куда подальше — штука, за которой они охотятся, наверняка прямо сейчас охотится за тобой. Класс защиты АРЕ-костюма равен 3, он обеспечивает модификатор +3 при проверках **ВЫЖИВАНИЯ**. Максимальный запас воздуха равен 4.

ПОГРУЗЧИК Р-5000. Механизированный экзоскелет, с помощью которого рабочие переносят грузы, сваривают металл и ремонтируют корабли и станции. Сила его в 10 раз превосходит человеческую, а гидравлическими клешнями на концах «рук» можно хватать контейнеры и не только. Защитный каркас закрывает лицо, а ремни безопасности спасут пилота от травм, если эта штука споткнётся и рухнет. Освоить Р-5000 сложновато, но профессионалы двигаются в них так легко, что со стороны может показаться, будто они даже не прилагают для этого усилий. Есть немало видов этого погрузчика — от модели со встроенным оружием до модели с колёсами, которая может поднимать огромный вес. Погрузчик обеспечивает модификатор +3 при проверках **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** и **БЛИЖНЕГО БОЯ**, его показатель урона равен 3. Чтобы персонаж мог им воспользоваться, значение его навыка **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** должно равняться как минимум 2. ■



ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ

Хотя за долгие годы человечество успело создать немало компьютеров и достойных операционных систем, люди на Фронтире чаще всего используют лишь две.

MU / TH / UR. Эта сложная и продвинутая система встречается на многих кораблях и космических станциях, а также почти во всех колониях. Её разработали в компании «Вейланд-Ютани» в конце XXI века, и вскоре она стала самым распространённым средством контроля для сложных автоматизированных систем и аппаратов. Пилоты и рабочие ласково зовут её «Матерью». За долгие десятилетия у искусственного интеллекта MU/TH/UR вышло немало версий, и раз за разом они становились всё «умней». Все модели MU/TH/UR, от 1000-й до 9000-й, — это продвинутые системы искусственного интеллекта, который способен взаимодействовать с пользователем и даже может обзавестись зачатками личности. На грузовых, военных и гражданских судах чаще всего встречаются модели с 5000-й по 8000-ю.

Несмотря на то что корабельные компьютеры этой серии общаются с людьми по внутренней связи, простой пользователь не может связаться с ними напрямую. Ядро искусственного интеллекта спрятано в особом помещении, защищённом от электронных помех, а входить туда позволено только командиру корабля — лишь у него есть карта и коды доступа. Он может вводить в систему команды и при необходимости перезагружать её.

A. P. O. L. L. O.. Альтернатива MU/TH/UR от компании «Сигсон». Была создана, чтобы управлять андроидами серии «Рабочий Джо», — с ней они могут даже пилотировать корабли. В остальном этот искусственный интеллект сильно уступает любой из моделей от «Вейланд-Ютани».

— Эй, Мать! Я вернула охлаждение. Слышишь, Мать?

— Корабль будет автоматически уничтожен через пять минут.

— Ах ты мерзавка!

ЛЕЙТЕНАНТ ЭЛЛЕН РИПЛИ
И MU / TH / UR 6000

СТАНДАРТНЫЙ ТЕРМИНАЛ

И MU/TH/UR, и A. P. O. L. L. O. могут докладывать всей команде о состоянии корабля в режиме реального времени, а также раскрывать детали ситуации по запросу через стандартный терминал. Командир корабля или объекта, учёные и медики часто имеют расширенные права доступа. Кроме того, обе системы вполне могут помочь команде практически с любой задачей, если потребуется.

ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ

СИСТЕМА	НАВЫКИ	ЦЕНА
A. P. O. L. L. O.	Информатика 5, пилотирование 4, наблюдательность 5	\$2000000
MU/TH/UR 6000	Информатика 5, пилотирование 5, наблюдательность 5	\$2500000
MU/TH/UR 6500	Информатика 6, пилотирование 5, наблюдательность 6	\$3500000
MU/TH/UR 7000	Информатика 7, пилотирование 6, наблюдательность 7	\$5000000
MU/TH/UR 9000	Информатика 10, пилотирование 8, наблюдательность 10, дистанционный бой 9	\$50000000

НАКОПИТЕЛИ ДАННЫХ

УСТРОЙСТВО	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Диск большого объёма	0	\$30	Вмещает до 10 зеттабайт (Збайт) данных
Магнитная лента	0	\$5	Вмещает до 120 терабайт (Тбайт) данных

НАКОПИТЕЛИ ДАННЫХ

Возьми любого человека и загляни ему в карман — и там, наряду с грязным носовым платком и обёрткой от жвачки, ты наверняка сыщешь какой-нибудь носитель информации. Без них мы как без рук. И вот чем пользуются люди в XXII столетии.

ДИСКИ БОЛЬШОГО ОБЪЁМА. В первой половине XXI века человечество пострадало от пары крупных электромагнитных вспышек, которые уничтожили огромное количество важных данных. Поэтому было решено вернуть в обиход физические носители данных, ну и заодно их усилить. Учёные корпорации «Вейланд» взяли за основу обычный оптический диск и буквально вывели его на новый уровень. Так появился нанооптический диск, способный вмещать немалые объёмы информации — до 10 зеттабайт (Збайт). Обычно его называют LD. Каждая торговая компания и каждая колония хранит на таком диске всю свою докумен-

тацию на случай, если центральный компьютер падёт жертвой электромагнитного разряда.

МАГНИТНЫЕ ЛЕНТЫ. Неустаревающая классика, которой человечество пользуется вот уже 200 лет. На Фронтире кассеты до сих пор в ходу — просто потому, что их нетрудно достать, да и стоят они недорого. Данные наносятся на ленту путём распыления особого вещества, объём одной кассеты варьируется от 60 до 120 терабайт (Тбайт). Да, сильный электромагнитный импульс по-прежнему опасен для них, но у кассет есть и свои плюсы. К примеру, эта архаичная технология не посылает во внешнюю среду никаких особых сигналов, которые могли бы засечь датчики безопасности, поскольку большинство из них приучены реагировать только на сложное электронное оборудование. Иными словами, кассеты — это дёшево и сердито. Вот почему они так и не вышли из моды за последние 50 лет.

ЭЛЕКТРОННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

УСТРОЙСТВО	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Компьютерный терминал	—	Варьируется	Доступ к информации и обработка данных (проверка информатики)
Портативный терминал связи PR-PUT	1	\$9000	Позволяет управлять кораблём удалённо (проверка информатики)
Магнитофон серии С	1/2	\$50–100	Позволяет записывать и воспроизводить музыку (+1 к проверкам влияния)
Часы «Самани» серии Е	0	\$50	Показывают время, уровень кислорода и внешнего давления (+1 к проверкам выживания)
Личный передатчик	0	\$100	Отслеживает местоположение и жизненные показатели владельца
Маячок-идентификатор	0	\$250	Защищает от огня дружественных турелей
Карта-передатчик	0	\$50	Пересылает аудиовизуальные данные
Планшет «Сигсон P-DAT»	1/2	\$500	Помогает команде координировать свои действия
Прибор диагностики	1	\$300	Выявляет неполадки в компьютерных системах (+2 к проверкам информатики)
Голографический стол	—	\$100000	Подспорье для стратегического анализа и планирования (+2 к проверкам лидерства)
Модульный проектор	—	\$8000	Голографический проектор, передаёт как видео, так и звук

ЭЛЕКТРОННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ТЕРМИНАЛ. Оборудование, без которого не обходится ни один корабль, ни одна колония и станция. Оно позволяет работать с данными при помощи клавиатуры или голосовых команд. Как правило, вся информация выводится на монитор, иногда его заменяет голограмма. Если ввести в него правильный код и пройти проверку **ИНФОРМАТИКИ**, то в теории можно получить доступ ко всем данным, которыми располагает система, будь то MU/TH/UR или А.Р. О. L.L. О.

ПОРТАТИВНЫЙ ТЕРМИНАЛ СВЯЗИ PR-PUT. Бронированный и водостойкий ноутбук военного образца. Имеет встроенный джойстик. Персонаж, который достанет коды доступа и пройдёт проверку **ИНФОРМАТИКИ**, может взять PR-PUT, подключить его через него к башне связи, а через неё — к звездолёту на орбите и управлять им на расстоянии.

МАГНИТОФОН «СИГСОН» СЕРИИ С. Переносной аудиопроигрыватель, который был в ходу, ещё когда, наверное, динозавры по земле бродили. Способен как записывать, так и воспроизводить музыку и аудиозаписи. Среди моделей, пользующихся особой популярностью, — старенький, но всё ещё надёжный С-24, или «бадабумбокс», и новый портативный С-60 «спейсуокмэн». Теперь любимые хиты кантри-блюза будут сопровождать тебя даже на прогулке в открытом космосе (+1 к проверкам **ВЛИЯНИЯ**).

ЧАСЫ «САМАНИ» СЕРИИ Е. Наручные часы с двойным циферблатом. Показывают время и дату, причём как местное, так и любой далёкой колонии. Поэтому космические странники всегда знают, какой сейчас день и час у тех, кто остался дома. Последняя модель Е-550 имеет встроенные датчики кислорода и внешнего давления и предупреждает хозяина о пробоинах в обшивке (+1 к проверкам **ВЫЖИВАНИЯ**).

ЛИЧНЫЙ ПЕРЕДАТЧИК. Передаёт на станцию контроля местоположение своего владельца, а отдельные модели могут отслеживать его показатели жизненно важных функций. Корпорации, которые строят колонии на опасных и недружелюбных планетах, выдают такие поселенцам, чтобы не терять людей. Передатчик можно как вживить под кожу, так и встроить в скафандр или просто носить с собой.

МАЯЧОК-ИДЕНТИФИКАТОР. Личный маячок, не дающий турелям взрывать своих ко всем чертям. Обычно маячки вживляют хирургическим путём перед началом миссии. Однако у этой системы есть

свои недостатки: к примеру, сигнал передатчика может прерваться, а ещё его может заполучить в свои руки враг. Вы спросите, как же он это сделает, если все передатчики сидят глубоко в человеческих телах? Очень просто: плоть — не преграда для острого ножа.

КАРТА-ПЕРЕДАТЧИК. Небольшая пластиковая карточка, которую можно вставлять в разное записывающее оборудование, например в камеру и микрофон гермошлема. Как правило, эта карта синхронизирована с терминалом, на который и передаёт все данные. Полученную информацию можно выводить на голографический стол. Кроме того, её может анализировать искусственный разум MU/TH/UR или А.Р. О. L.L. О.

ПЛАНШЕТ «СИГСОН Р-DAT». Личный планшет, который можно синхронизировать со спектрографическими картографами, личными передатчиками и камерами в шлемах. Всё это помогает команде оперативников координировать свои действия и продумывать следующие шаги.

ПРИБОР ДИАГНОСТИКИ. Инструмент от компании «Сигсон» помогает выявлять неполадки в компьютерных сетях и технических системах на кораблях и станциях. Однако этим дело не ограничивается. Мы ни на что не намекаем, но с его помощью можно взломать заблокированный терминал или запертую дверь — если, конечно, ты знаешь как (+2 к проверкам **ИНФОРМАТИКИ**).

ГОЛОГРАФИЧЕСКИЙ СТОЛ. Высококласная аналитическая платформа, которая поможет командиру корабля изучить ситуацию и принять верное стратегическое решение. Создаёт трёхмерную голографическую картину на основе загруженных данных или информации, которая поступает в режиме реального времени. Обычно в него вводят готовые карты местности или синхронизируют с личными передатчиками бойцов и спектрографическими картографами (+2 к проверкам **ЛИДЕРСТВА** и **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**).

МОДУЛЬНЫЙ ПРОЕКТОР. Технология компании «Вейланд-Ютани», доведённая до совершенства и запущенная в производство ещё в XXI веке. Представляет собой высококачественный проектор, который способен воспроизводить как картинку, так и звуки. Создаёт неотличимые от реальности голограммы в радиусе до 3 метров.



СМОТРОВЫЕ ПРИБОРЫ

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ. Вот уж чего-чего, а этого добра на рынке хватает. Найдётся на любой вкус. Есть даже зелёный со встроенным лазером. Увеличивает дистанцию стрельбы пистолета или винтовки на 1 ступень (к примеру, со **СРЕДНЕЙ** до **ДАЛЬНЕЙ** или с **ДАЛЬНЕЙ** до **ПРЕДЕЛЬНОЙ**), однако работает только с прицельным выстрелом. Считается маленьким предметом.

БИНОКЛЬ. Обеспечивает модификатор +2 к проверкам **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** на **ДАЛЬНЕЙ** или **ПРЕДЕЛЬНОЙ** дистанции.

ДАТЧИК ДВИЖЕНИЯ М314. Устройство, которое засекает движение в зоне охвата с помощью мощных ультразвуковых волн. Зона охвата варьируется: в помещениях датчик способен обнаруживать движущиеся объекты в рамках **ДАЛЬНЕЙ** дистанции, а под открытым небом — в рамках **ПРЕДЕЛЬНОЙ**. Первоначально его разработали для спасателей, которые вытаскивали людей из-под завалов. Со временем к нему обратились партизаны — они вели боевые действия на далёких планетах, где инфракрасные датчики движения по какой-то причине не работали. После каждого использования нужно пройти проверку запаса электроэнергии. Когда батарея М314 полностью заряжена, её запас электроэнергии равен 5.

ДАТЧИК ДВИЖЕНИЯ М316. У датчика М314 есть один существенный недостаток. Даже два недостатка: его размеры и вес. С ним не выйдет стрелять по врагу и одновременно следить за показаниями. Но не стоит печалиться: прямо сейчас полевые испытания проходит новый датчик, М316, — этот крепится на импульсную винтовку. Уже есть первые хорошие новости: он и впрямь компактной своего предшественника, весит куда меньше, и на него надо просто время от времени поглядывать, что очень удобно в бою. Но где хорошие новости — там и плохие. Хотя М316 практически ничем не отличается от М314, его зона охвата заметно меньше — в помещениях он обнаруживает движущиеся объекты в рамках **СРЕДНЕЙ** дистанции, а под открытым небом — в рамках **ДАЛЬНЕЙ**. Конечно, всё это ещё очень приблизительно, но затем-то вы, солдафоны, и нужны. В конце концов, вы — самые обычные лабораторные крысы, на которых богачи и толстосумы обкатывают свои новые

игрушки. Когда батарея М316 полностью заряжена, её запас электроэнергии равен 3.

НАШЛЕМНЫЙ ПРИЦЕЛ. Синхронизируется со стационарным или переносным пулемётом. С его помощью оператор может наводить оружие на цели и менять их, если понадобится.

НЕЙРОВИЗОР. Шлем со встроенным дисплеем, который позволяет оператору считывать подсознательные мысли и сны субъекта, погружённого в стазис, и при желании взаимодействовать с ними. Опытный пользователь (требуется проверка **ИНФОРМАТИКИ**) может даже общаться со спящим, а продвинутый — и вовсе влиять на чужие сновидения. Так что следи за своим подсознанием, когда в следующий раз ляжешь в камеру гипноза, — начальство может подсматривать.

СПЕКТРОГРАФИЧЕСКИЙ КАРТОГРАФ ОТ КОМПАНИИ «ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ». Шарообразное устройство для создания карт местности, которое стоит как звездолёт, но всё-таки пользуется спросом вот уже добрую сотню лет. В каждый из них встроен крошечный антигравитационный двигатель: он позволяет картографу зависать и парить над землёй — и таким образом пробираться даже сквозь самые сложные участки. В активном состоянии картограф непрерывно сканирует местность вокруг себя с помощью лазеров и передаёт всю информацию на устройство, с которым синхронизирован: как правило, это корабль, голографический стол или станция контроля в передвижном командном пункте. Картографы умеют обнаруживать присутствие живых существ, считывать погодные условия, выявлять токсины в окружающей среде и многое другое. Их часто называют «пёсиками», потому что в полёте они издают жутковатый вой, похожий на собачий. Сканируют 1 область за раунд и засекают любого противника в ней. Работают в рамках **ПРЕДЕЛЬНОЙ** дистанции.

СИСТЕМА НАВИГАЦИОННЫХ КАРТ MICROVIEW-2000SE ОТ КОМПАНИИ «СИГ-СОН». Используется на космических станциях. Считывает координаты датчика и показывает его владельцу, где тот находится: высвечивает на карте значок «Ты здесь» — где бы это «здесь» ни было.

СМОТРОВЫЕ ПРИБОРЫ

УСТРОЙСТВО	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Оптический прицел	0	\$60	Увеличивает дистанцию стрельбы на 1 ступень
Фонарь дальнего света	1/2	\$45	Освещает тёмную область
Бинокль	1/2	\$100	+2 к проверкам наблюдательности
Датчик движения М314	1	\$1200	См. стр. 86. В помещениях засекает движение в рамках дальней дистанции
Датчик движения М316	0	\$3000	См. стр. 86. В помещениях засекает движение в рамках средней дистанции
Нашлемный прицел	1/2	\$200	Позволяет удалённо управлять стационарным пулемётом
Нейровизор	1	\$10000	Позволяет следить за снами персонажей в гиперсне
Спектрографический картограф «пёсик»	1	\$50000	Сканирует одну область за раунд
Система навигационных карт Microview-2000SE	—	\$25000 за карту одной палубы	Отслеживает местонахождение владельца датчика

ИНСТРУМЕНТЫ

КРЕПЁЖНЫЙ ПИСТОЛЕТ «БАТАЦУМИ» DV-303. Все подробности описаны в разделе «Оружие» несколькими страницами раньше. Персонаж, который использует его как инструмент, получает модификатор +2 к проверкам **тяжёлой техники**.

РЕЗАК. Все подробности описаны в разделе «Оружие» несколькими страницами раньше. Персонаж, который использует его как инструмент, получает модификатор +2 к проверкам **тяжёлой техники**. Резак довольно прожорлив и сжигает

немало электричества, поэтому после каждого использования нужно пройти проверку запаса электроэнергии. Когда его батарея полностью заряжена, её запас электроэнергии равен 5.

ТЕХНИЧЕСКИЙ КЛЮЧ. Инструмент, который часто встречается на кораблях и станциях. Нужен, чтобы отпирать шлюзы без электронных замков и подавать энергию на распределительные коробки. Если персонаж использует его, то получает модификатор +1 к проверкам **тяжёлой техники**.

ИНСТРУМЕНТЫ

УСТРОЙСТВО	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Крепёжный пистолет «Батацуми» DV-303	1	\$400	+2 к проверкам тяжёлой техники
Резак	1	\$300	+2 к проверкам тяжёлой техники, запас электроэнергии 5
Технический ключ	1	\$150	+1 к проверкам тяжёлой техники
Ремкомплект для электроники	1/2	\$250	+1 к проверкам информатики

МЕДИЦИНСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ЛИЧНАЯ АПТЕЧКА. Содержит все средства и препараты, помогающие остановить кровь, а потом продезинфицировать и прижечь рану. Здесь есть и бинты от «Фармакса», и стимуляторы, способные поставить на ноги кого угодно. Конечно, эта аптечка не панацея. Это, скорее, пластырь, который ты шлёпаешь на живот, чтобы кишки наружу не вываливались, пока ползёшь к «Автодоку». Обеспечивает модификатор +2 к проверкам **МЕДПОМОЩИ**, но воспользоваться ей можно только один раз.

ХИРУРГИЧЕСКИЙ НАБОР. От вида этих инструментов кровь стынет в жилах, но поверьте: они могут спасти вам жизнь. Если, конечно, попадут в руки медика, а не убийцы. Всё верно, хотя их изобрели для благих целей, они сгодятся и как холодное оружие. Набор обеспечивает модификатор +1 при проверках **МЕДПОМОЩИ**, когда персонаж пытается спасти кого-нибудь от неминуемой гибели из-за травмы (см. стр. 99). Показатель урона скальпелей равен 2.

МЕДКАПСУЛА ПОЛИНГА. Если ты вдруг решишь помереть, помирай хотя бы неподалёку от Полинга. Это полностью автономный медицинский сканер и операционная в одном. Он может даже сделать тебе коронарное шунтирование. Медкапсула умеет диагностировать вирусные и бактериальные заболевания и лечить их с помощью концентрированных антибиотиков. Может обрабатывать раны и самостоятельно выполнять несложные операции, такие как удаление аппендикса, лапароскопию и кесарево сечение.

Медкапсулу Полинга неоднократно меняли и переделывали. Новейшая модель носит индекс 1080i и куда совершенней своей предшественницы, 720i, хотя стоит таких же космических денег. Все капсулы оборудованы воздухонепроницаемым защитным щитом, удобными фиксаторами для рук и ног, лазерным скальпелем, роботизированными «руками» для хирургического вмешательства, распылителем обезболивающего и датчиками жизненных показателей пациента. И всё это внутри корпуса из титана. Медкапсулы можно запрограммировать на выполнение нужных действий, для чего нужно пройти простую (модификатор +2) проверку **ИНФОРМАТИКИ**. Их навык **МЕДПОМОЩИ** равен 10, но идти на риск они, конечно же, не могут.

«АВТОДОК». Капсула Полинга — дорогое удовольствие, которое не всем по карману. К счастью, на рынке есть её аналог подешевле — «Автодок». Как минимум один такой имеется практически на каждом корабле, станции и почти в каждой колонии. Это автоматическое медицинское устройство, которое умеет определять инфекции и лечить лёгкие раны. Сложные хирургические операции ему не по силам, но зато оно отлично поставит на место сломанные кости. «Автодок» можно запрограммировать на выполнение определённых действий, для чего нужно пройти обычную проверку **ИНФОРМАТИКИ**. Его навык **МЕДПОМОЩИ** равен 6, но идти на риск он не может.

МЕДИЦИНСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

УСТРОЙСТВО	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Личная аптечка	1/4	\$50	+2 к проверкам медпомощи
Хирургический набор	1/2	\$25–200	+1 к проверкам медпомощи, когда пытаешься спасти кого-нибудь (в том числе и себя) от смерти
Медкапсула Полинга	—	\$2000000	Медпомощь 10
«Автодок»	—	\$500000	Медпомощь 6

ЛЕКАРСТВЕННЫЕ ПРЕПАРАТЫ

Здесь ты найдёшь перечень лекарственных средств, которые в ходу на Фронтире. Часть из них выдают по рецепту, но иногда их можно достать только из-под полы.

«БЕССОНИЦА». Быстродействующие таблетки. Прими их — и забудь о сне. Злоупотреблять не рекомендуется: могут вызвать инсульт или инфаркт. Каждая доза повышает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт, но зато персонаж может провести сутки без сна и не испытывать по этому поводу неудобств. Всё это время он не сможет снимать стресс (см. стр. 104).

«ГИДРЕЙТ». Водно-солевой раствор, который устраняет обезвоживание после гиперсна (см. стр. 153). Одно из немногих лекарств космической эры без побочных эффектов.

«НАПРОЛЕВ». Инъекционный препарат, который снимает любую боль, а заодно и все тревоги и стресс. Особо полезен, если тебе надо самостоятельно удалить из своего тела какой-нибудь нежелательный зародыш. Мгновенно снижает уровень стресса до нуля. Внимание: передозировка ведёт к интоксикации. Принимать «Напролев» без вреда для себя можно лишь один раз в смену. Любая дополнительная доза — это

модификатор -1 ко всем проверкам, связанным с **ЛОВКОСТЬЮ**, который сохраняется до конца смены.

ЛЁГКИЕ НАРКОТИКИ. Пришло время оттянуться. Легальных наркотиков не так уж и мало: корпоративные доктора выписывают пациентам марихуану, табак и — в умеренных дозах — стероиды, бензодиазепины и экстази. Цены на эту продукцию сильно разнятся: от \$5 за пачку сигарет до \$60000 за килограмм бензоилэксгонина.

СИЛЬНОДЕЙСТВУЮЩИЕ ПРЕПАРАТЫ. Но наркотиками дело не ограничивается — в космосе встречаются препараты и пожестче. Корпорации, которым пока не чужды нормы морали, стараются следить, чтобы такие вещества ни за что и никогда не просочились в их колонии. Эти препараты повышают силу человека и его выносливость и обостряют все чувства, но длительное применение может кончиться плохо: галлюцинациями, припадками, безумием и даже инсультом. Говорят, что колониальные морпехи экспериментируют с новыми, особо мощными стимуляторами для солдат, а отдельные недобросовестные компании тихой сапой выдают их своим рабочим, чтобы те лучше трудились. Свойства таких веществ варьируются от препарата к препарату, равно как и стоимость.

ЛЕКАРСТВЕННЫЕ ПРЕПАРАТЫ

ПРЕПАРАТ	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
«Бессонница»	0	\$2	+1 к уровню стресса
«Гидрейт»	0	\$5	Устраняет эффекты жажды после гиперсна
«Напролев»	0	\$20	Снижает уровень стресса до нуля
Лёгкие наркотики	0	Варьируется	Варьируются
Экспериментальные препараты	0	Варьируется	Варьируются

ЕДА И НАПИТКИ

ПИЩА/НАПИТОК	ВЕС	ЦЕНА	СВОЙСТВА
Готовый обед	1/4	\$10	+1 к запасу еды
Бутылка воды	1/4	\$2–100\$	+1 к запасу воды
Протеиновый напиток «жучий сок»	1/4	\$5	+1 к запасам еды и воды
Газировка	1/4	\$2	+1 к запасу воды
Шоколадный батончик	1/4	\$2–5	+1 к запасу еды
Кофе	0	Бесплатно — \$1,5 за стаканчик	+1 к уровню стресса
Пиво	1/4	\$4	–1 к уровню стресса и –1 ко всем проверкам, основанным на смекалке
Крепкий алкоголь	1	\$10–500 за бутылку	–1 к уровню стресса и –1 ко всем проверкам, связанным со смекалкой, за каждый стакан
Фирменные блюда местных жителей	1/4	\$20–300	+1 к запасу еды, –1 к уровню стресса

ЕДА И НАПИТКИ

ГОТОВЫЙ ОБЕД. Типичная еда в космосе — это уже готовые быстрозамороженные пайки. Чаще всего это макароны, каши, замороженные овощи, рагу, мясные рулеты и нечто подозрительно напоминающее кукурузный хлеб. За всё это сотрудники корпораций платят из своих карманов, несмотря на то что выбора у них особо нет и едят они в рабочее время. Повышает запас еды на 1 пункт (см. стр. 34).

БУТЫЛКА ВОДЫ. Её на борт звездолёта тоже поставяет компания. Мало того что бутылка стоит \$2, так их ещё и выдают всем строго ограниченное количество. Внутри находится мутная жидкость, которая явно пошла в оборот по второму кругу, а на вкус как металл. Однако жажду утоляет. Что касается по-настоящему чистой воды, то она стоит уже \$10 за бутылку и в некоторых мирах считается роскошью: на каком-нибудь голом куске скалы её можно перепродать уже по \$100. Повышает запас воды на 1 пункт (см. стр. 34).

ПРОТЕИНОВЫЙ НАПИТОК «ЖУЧИЙ СОК». Этот высококалорийный напиток не зря получил своё прозвище — его делают из мучных червей, тараканов, собственно жуков, да и вообще из любых насекомых, которых специально выращивают на фермах. Его производит множество компаний, и он пользуется спросом: ещё бы, это один из самых дешёвых способов не помереть от голода на просторах Фронтира. Повышает на 1 пункт и запас еды, и запас воды.

ГАЗИРОВКА И ШОКОЛАДНЫЕ БАТОНЧИКИ.

На Фронтире это подлинная роскошь. Настоящий сахарный наркотик для всех ценителей. Повышает запасы еды и воды на 1 пункт.

КОФЕ. Присутствует на большинстве станций и кораблей, и сотрудники компаний могут пить его бесплатно в любое время. Кофе корпорации «Вейланд-Ютани» выращивают в Гватемале на Земле, и это лучший кофе на всём Фронтире. По сути, это одна из причин работать на «Вейланд-Ютани». Если ты чувствуешь, что вот-вот отключишься, выпей кофе — он поможет тебе пережить ещё одно утро. Повышает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт, но зато временно отменяет эффекты переутомления. Действует 1 смену.

ФИРМЕННЫЕ БЛЮДА МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ.

Еда колонистов — не такая уж плохая штука, потому что они часто экспериментируют с пайками и создают всё новые и новые «деликатесы». В одних поселениях выращивают собственный скот, в других охотятся на съедобную фауну. Всё это породило подлинное кулинарное изобилие — от стейков и телячьих бургеров с Терраформы 3 до отварных танаканских скорпионов и водорослевых салатов и суши с Бракена. Повышают запас еды на 1 пункт, снижают **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт.

АЛКОГОЛЬ. Подробнее о нём рассказано в главе 7, в разделе «Развлечения». Каждый напиток снижает **УРОВЕНЬ СТРЕССА** на 1 пункт, но также даёт модификатор **-1** ко всем проверкам, связанным со **СМЕКАЛКОЙ**. Этот модификатор продержится 1 смену. ■

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Тыходишь в какое-нибудь мрачное, недружелюбное место — и тут же попадаешь в засаду. Но не теряешься: ставишь взрывчатку и с боем пробиваешься к выходу. Вытаскиваешь ключи, прыгаешь за руль и гонишь. Гонишь-гонишь-гонишь. Чёрт, кажется, что-то забралось в багажник! Увы, дела твои плохи — этот раздел расска-

зывает, как водить машины, а не как избавляться от незваных гостей. Да, наш перечень транспортных средств язык не повернётся назвать полным и исчерпывающим, зато в нём собраны типичные примеры техники, на которой ездят люди Фронттира.

Только это... проверь, заперт ли багажник.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

ТРАНСПОРТ	ПАССА- ЖИРЫ	МАНЁВРЕН- НОСТЬ	СКОРОСТЬ	ПРОЧНОСТЬ	БРОНЯ	ЦЕНА
Тягач Дайхотай	4	+0	2	6	4	\$17000
Вездеход «Вейланд» NR-9	1	+2	2	2	2	\$3000
БТР M577	13	+1	3	8	8	\$500000
Воздушный гирокар	5	+3	3	4	3	\$40000
Челнок «Шайенн» UD-4L	15	+2	4	10	7	\$3100000
Грузовая платформа-подъёмник «WY-37B»	3	-1	3	12	4	\$800000

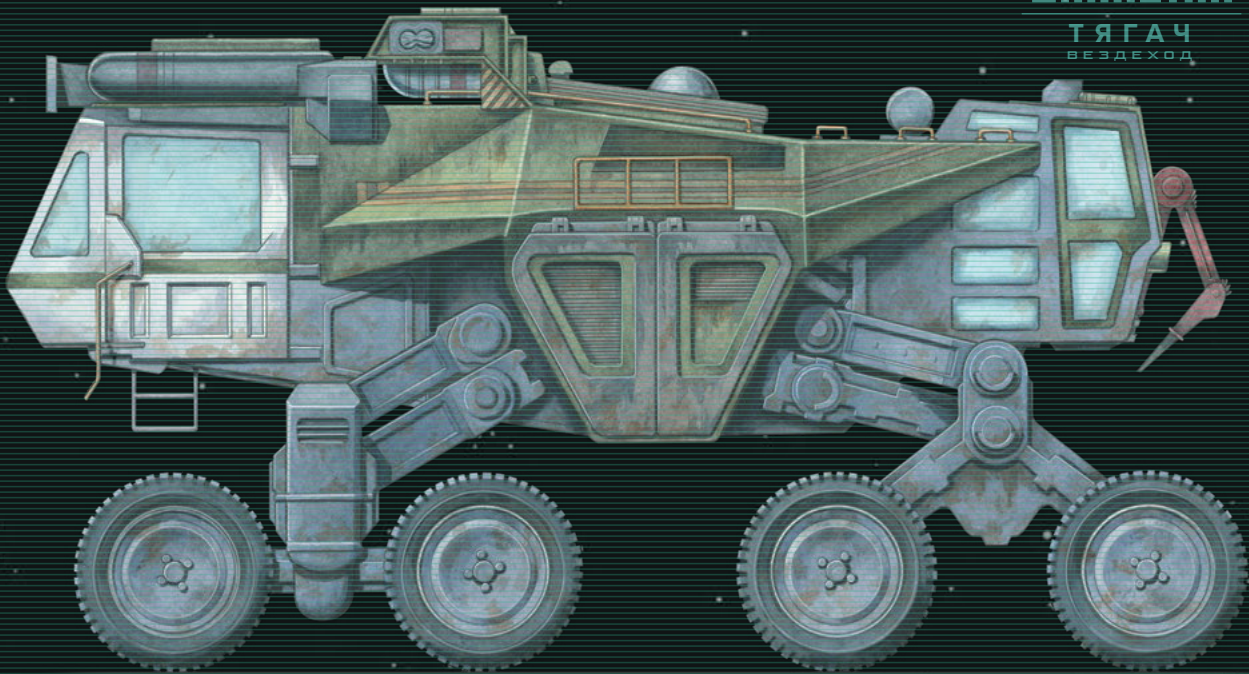
ТЯГАЧ «ДАЙХОТАЙ» 8X8

Рабочий транспорт, который годится буквально для чего угодно и специально разработан для суровых миров Фронттира. Тягачи серии «Дайхотай» станут отличным подспорьем даже в самом глухом и диком краю. Восемь колёс гарантируют, что поездка на нём будет удобной (относительно), несмотря на все кочки и ухабы. На такой тягач можно установить бульдозерный отвал, ковш, комбайн, кран, керноотборник, корчеватель, сварочный аппарат или бур — и это далеко не пол-

ный список. В некоторых колониях на «дайхотаи» даже вешают оружие, чтобы отгонять мародёров. А ещё к тягачам можно крепить прицепы и возить в них грузы между колониями. К примеру, фермеры с Терраформы 3 доставляют на тягачах в космопорт урожай и скот. Кабина закрывается наглухо, а внутри поддерживается комфортное давление, поэтому их можно использовать даже на планетах с ядовитой атмосферой или без атмосферы вообще.

ТЯГАЧ «ДАЙХОТАЙ» ВХВ


ДАЙХОТАЙ
 ТЯГАЧ
 ВЕЗДЕХОД



ВЕЗДЕХОД «ВЕЙЛАНД» NR-9

Довольно-таки старый транспорт, которому минул уже целый век, — однако на Фронтире он всё ещё в ходу. Размеры его не то чтобы впечатляют, но зато он надёжен и прочен, и потому без него не обходится ни одна дальняя колония. Корпус его представляет собой трубчатый каркас, а внутри помещаются два человека спиной к спине. На своих четырёх трёхосных гусеницах вездеход способен пробраться практически где угодно.

ТЯГАЧ-ВЕЗДЕХОД «ДАЙХОТАЙ»

ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ: колонии Фронтира

МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: 148 км/ч

ДЛИНА: 6,6 м

ВООРУЖЕНИЕ: нет

ВЕЗДЕХОД «ВЕЙЛАНД» NR-9

ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ: колонии Фронтира

МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: 140 км/ч

ДЛИНА: 3,2 м

ВООРУЖЕНИЕ: нет

БРОНЕТРАНСПОРТЁР СЕРИИ М570

Стандартный наземный транспорт Колониальной морской пехоты. Способен доставить целый взвод морской пехоты прямо в самое пекло. Внутри находится командный центр, синхронизированный с нацеленными камерами и датчиками жизненно важных показателей бойцов, а снаружи бронетранспортёр покрыт краской, рассеивающей лазерные лучи. Кроме того, он оснащён пушками с дипольными отражателями (так называют ложные цели для вражеских систем наведения), а на носу установлен маленький пулемёт. Но главное его оружие находится на крыше — плазменное орудие на рельсах. Вне боя оно съезжает назад, за корму, чтобы БТР не бросался врагу в глаза и его трудней было заметить через тепловизоры. Шины транспорта тоже бронированные, а пилот может регулировать в них давление воздуха, чтобы проще было ехать через мягкие почвы, а шасси справлялось с бездорожьем. По правде говоря, шасси — это самая главная слабость М577: очень уж оно заниженное. Пусти за руль какого-нибудь сумасброда и вели ему ехать по камням — и можешь попрощаться с трансмиссией. Но зато этот бронетранспортёр абсолютно герметичен. К тому же его спроектировали так, чтобы он вмещался в транспортный отсек «Шайенна», — поэтому его можно сбросить практически куда угодно. Во Внешнем Кольце встречается лишь один вид, М577, но оружие на них может стоять разное.

ВОЗДУШНЫЙ ГИРОКАР ВЕРТИКАЛЬНОГО ВЗЛЁТА И ПОСАДКИ

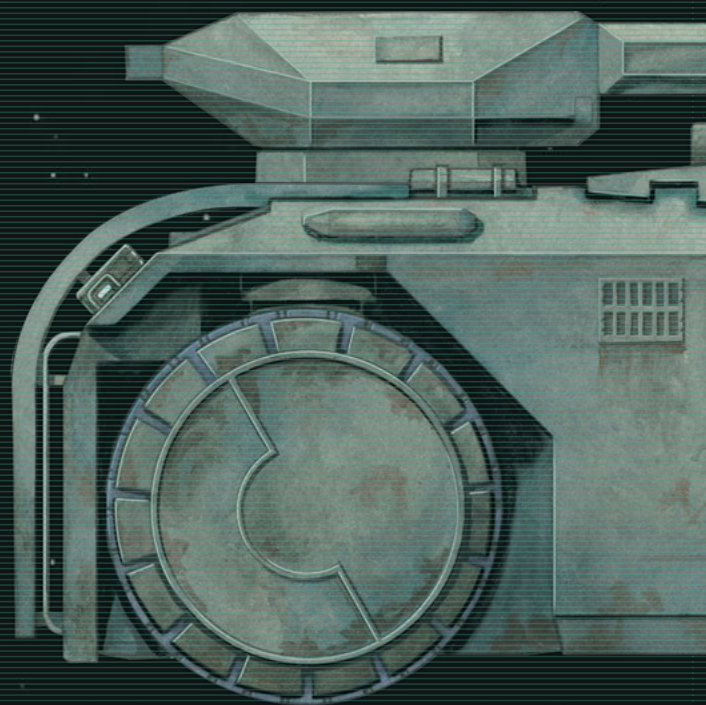
ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ: в густонаселённых мирах Ядра и Внешней Вуали

МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: 250 км/ч

ДЛИНА: 5,2 м

ООРУЖЕНИЕ: нет

БРОНЕТРАНСПОРТЁР



БТР М577 КОЛОНИАЛЬНОЙ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ

ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ: поля сражений, в которых участвует морская пехота; военные базы на Фронтире и во Внешнем Кольце

МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: 150 км/ч

ДЛИНА: 9,2 м

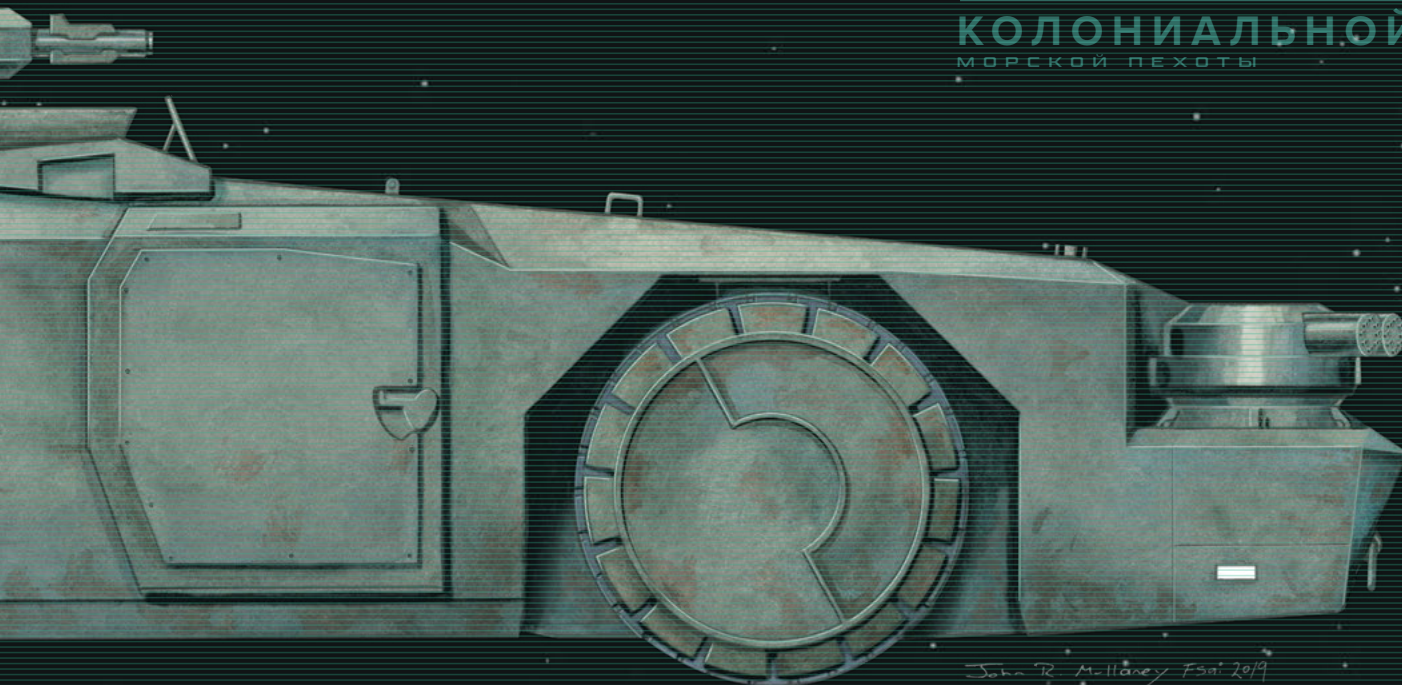
ООРУЖЕНИЕ:

- ▶ Плазменное импульсное орудие
- ▶ 20-мм пулемёт Гатлинга



БТР М577

КОЛОНИАЛЬНОЙ
МОРСКОЙ ПЕХОТЫ



John R. Mahoney FSAI 2019

ВОЗДУШНЫЙ ГИРОКАР ВЕРТИКАЛЬНОГО ВЗЛЁТА И ПОСАДКИ

Летающий автомобиль, которому не нужна взлётная полоса. Обычно встречается в цивилизованных мирах Внешней Вуали и Ядра. Моделей гирокаров великое множество: есть варианты с двумя дверями и с четырьмя, есть элитные спорткары, а есть строго практичные аппараты. В каждом стоит небольшой термоядерный реактор, каждый способен как ехать по земле на колёсах, так и лететь на воздушной подушке за счёт встроенных вентиляторов — причём на высоте до 3 км. Камеры на корпусе дают пилоту обзор в 360 градусов,

а датчики сближения страхуют его от столкновений.

Летающий автомобиль — это игрушка, жадная до финансов хозяина, и потому редко попадает на Фронтире и во Внешнем Кольце. В основе экспериментального штурмового транспорта «Ховертред» лежит технология гирокаров. Колониальный «Ховертред» способен взлетать не только вертикально, но ещё и очень быстро. У него имеются выдвигаемые крылья-стабилизаторы, а обычные колёса уступили место гусеницам.

ЧЕЛНОК «ШАЙЕНН» UD-4L

Если Колониальная морская пехота и обязана чему-то своими умопомрачительными успехами на полях битвы, то им, конечно, стоит поблагодарить за это челнок «Шайенн». С ним не сравнится никакой другой летательный аппарат: ни один из них не умеет и высаживать солдат, и расстреливать противника с воздуха. Конечно, на таких кораблях, как «Томагавк», который специализируется исключительно на огневой поддержке, вооружение стоит получше, а «Пантера» и «Задира» куда манёвренней, но по универсальности «Шайенн» оставляет их всех далеко позади. Он вылетает из ангара любого фрегата или транспорта морской пехоты и пикирует с орбиты прямо в гущу сраже-

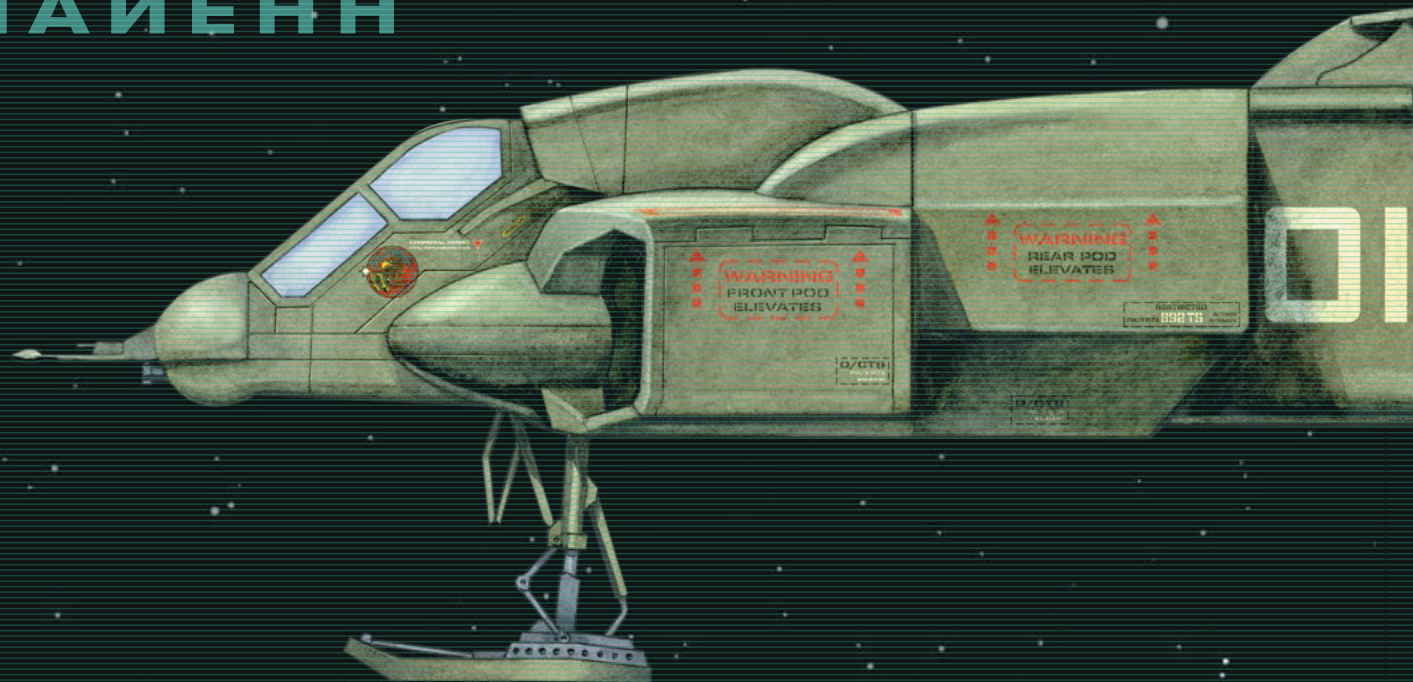
ния, как пылающий метеорит. Последние модели могут перевозить внутри себя целый M577 с отрядом морпехов, а потом прикрывать бойцов с воздуха столько, сколько понадобится. Большую часть «Шайенна» занимает транспортный отсек, остальное — это кабина пилота, орудия и двигатели. И всё, больше ничего под корпусом и нет. Когда корабль падает с орбиты со сверхзвуковой скоростью, оружие уходит под обшивку — но выходит оттуда сразу же, как падение прекращается. «Шайенном» можно управлять и дистанционно: хватит переносного терминала с антенной спутниковой связи. Конечно, немногие пилоты справятся с такой задачей, обычно её возлагают на плечи андроида-старпома.

ЧЕЛНОК «ШАЙЕНН» UD-4L
КОЛОНИАЛЬНОЙ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ

ЧЕЛНОК UD-4L



ШАЙЕНН



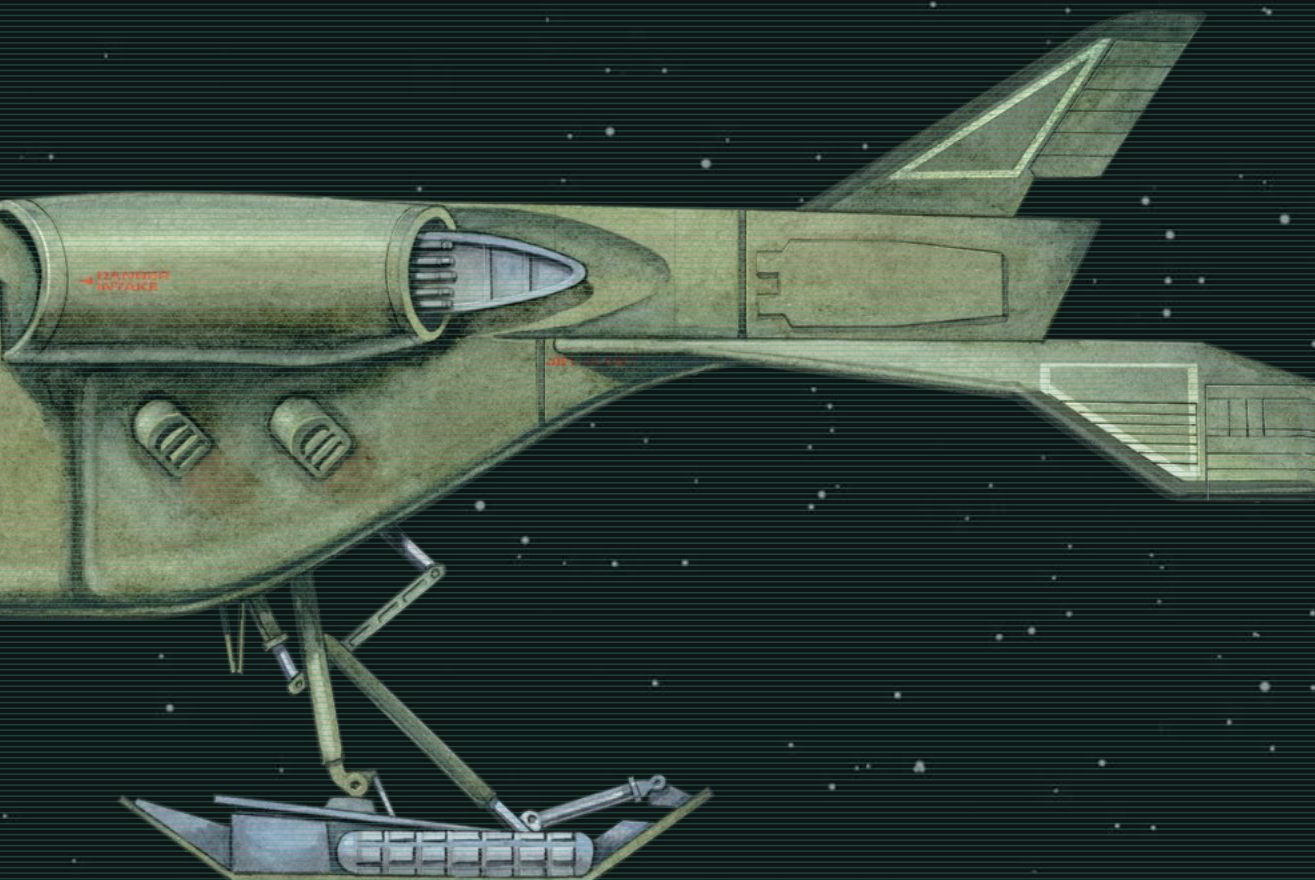
ЧЕЛНОК «ШАЙЕНН» UD-4L КОЛОНИАЛЬНОЙ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ

ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ: поля сражений, в которых участвует морская пехота; военные базы на Фронтире и во Внешнем Кольце. Отдельные корабли попали в руки наёмникам.

ДЛИНА: 25,2 м

ВООРУЖЕНИЕ:

- ▶ 25-мм пулёмёт Гатлинга
- ▶ 150-мм пусковая установка с ракетами Mk.16 «Баньши 70»
- ▶ 7 тактических ракет «Адский пёс II» AGM-220C
- ▶ 3 ракеты класса «воздух-воздух» «Захват» AIM-90E



ГРУЗОВАЯ ПЛАТФОРМА-ПОДЪЁМНИК WY-37B ДЛЯ СУБОРБИТАЛЬНЫХ ПЕРЕВОЗОК

Иногда грузы приходится перевозить из одной точки планеты в другую, однако расстояние между ними всё равно немаленькое. Тут-то вам и пригодится испытанный временем подъёмник WY-37B — эдакая платформа на салазках, оборудованная кабиной, кранами, парой мощных основных двигателей и четырьмя ещё более мощными маневровыми. Он не предназначен для полётов в космосе, хоть и может возить грузы на низкой околопланетарной орбите — стены герметичной кабины выдерживают низкое давление. Обшивку платформы можно намагнитить, а ещё по всей площадке на равном расстоянии друг от друга расположены держатели для груза. Экипаж подъёмника мо-

жет покидать кабину прямо во время полёта и управлять грузы, если это необходимо, — для этого на WY-37B имеются специальные привязные ремни и лебёдка. Кранами на платформе можно и нужно управлять прямо из кабины. На них крепятся магнитные или механические захваты, крюки с тросами и другие приспособления. Кроме того, они раздвижные и во время полёта складываются внутрь подъёмника, чтобы не создавать лишнего сопротивления. С ними, к слову, надо быть осторожней: если их достать из платформы прямо в воздухе, то подъёмник может расшатать или даже перевернуть, и в конце концов он рухнет. За штурвал лучше сажать только опытных пилотов. ■

ГРУЗОВАЯ ПЛАТФОРМА- ПОДЪЁМНИК WY-37B

ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ: колонии Фронтيرا,
грузовые корабли и крупные космические
станции

ДЛИНА: 34,2 м

ВООРУЖЕНИЕ: нет

ТРАНСПОРТНЫЕ ОРУДИЙНЫЕ СИСТЕМЫ

ОРУДИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	ЦЕНА	СВОЙСТВА
20-мм пулемёт Гатлинга	+3	3	Дальняя	\$7500	Автоматическое, бронебойное
25-мм пулемёт Гатлинга	+3	3	Предельная	\$9000	Автоматическое, бронебойное
Плазменное импульсное орудие	+1	6	Предельная	\$54000	Бронебойное
Многоствольный огнемёт	—	4	Средняя	\$4200	Источник огня с интенсивностью 9
150 мм пусковая установка с ракетами Mk. 16 «Баньши 70»	—	3	Дальняя	\$48000	Наносит прямой урон и при этом создаёт в точке обстрела взрыв мощностью 12. Автоматическое
Установка под тактические ракеты «Адский пёс II» AGM-220C	+2	7	Предельная	\$76000	Цель — наземный транспорт и здания. Бронебойное. Цена 1 ракеты — 12000\$
Установка под ракеты класса «воздух-воздух» «Захват» AIM-90E	+3	5	Предельная	\$64000	Цель — летательные аппараты. Бронебойное. Цена одной ракеты — 9000\$



Т Я Г О Т Ы Ж И З Н И С Р Е Д И З В Ё З Д

Есть и другие миры, непохожие на наш. И если там не будет воздуха, которым можно дышать, нам попросту придётся создать его.

ПИТЕР ВЕЙЛАНД

Жить в космосе — то ещё удовольствие. Жизнь здесь почти ничего не стоит, да и за работу платят мало. Всегда найдётся кто-то, кому повезло меньше, чем тебе. Он без колебаний займёт твоё место и попросит сущие центы. Так что не облажайся — за забором очередь стоит: потерять работу легче лёгкого. Но всегда есть два способа стать по-настоящему незаменимым. Первый — получить диплом и добиться признания. Вторым — собрать компромат на работодателя.

Если отставить в сторону роскошь и блеск домов, где обитают корпоративные толстосумы, и превосходную военную технику морпехов, в остальном Фронтир не радует глаз. Всё покрыто грязью и дышит на ладан. Новые запчасти и оборудование — привилегия шахтёров да персонала при атмосферных процессорах, и то лишь на недавно открытых и перспективных планетах, которым можно выходить за рамки квот. В отдалённых регионах любая техника на вес золота, и достать её трудней, чем поймать одинокую блоху на собачьей спине. Поэтому колонисты не чураются отвёртки и паяльника: большая часть оборудования собрана из мусора и тех запчастей, что удалось отремонтировать и заставить работать. Кое-где люди летают на кораблях, которым стукнул уже век, та же история с тракторами и вездеходами. Недавно появились трёхмерные голографические дисплеи — но стоят они столько, что почти на всех кораблях установлены обычные мониторы и сенсорные устройства. Что касается системы MU/TH/UR, то в последние десятилетия разработчики перестали гнаться за сложностью и изощрённостью искусственного интеллекта и всё больше внимания уделяют утилитарности. Даже космические скафандры стали неудобней и незащищённей по сравнению с теми, в которых щеголяли первооткрыватели в золотую эпоху космических открытий.

Иными словами, если человечество и достигло пика науки и техники, то теперь цивилизация катится под откос.

Но когда-то всё было иначе. И тут нельзя не вспомнить знаменитого Питера Вейланда — человека, без которого люди никогда не покинули бы уютную колыбель Солнечной системы. То был не просто талантливый и дальновидный бизнесмен, а настоящий провидец. Под его чутким руководством корпорация «Вейланд» создала три ключа, которые открыли человечеству двери к звёздам: сверхсветовые путешествия, криокамеры и терраформирование.

СКОРОСТЬ СВЕТА — НЕ ПРЕДЕЛ

Сверхсветовые двигатели — это краеугольный камень, на котором человечество выстроило мост к далёким мирам. Без них никто и помыслить не смог бы ни о колониях в других системах, ни о космических торговых империях. Первые такие двигатели — их ещё называют *вытесняющими*, или *вытеснителями*, — разработали в 2030 году учёные знаменитой компании «Вейланд». В целом система работает по принципу обратной взаимосвязи между скоростью и течением времени. Двигатели вытесняют пространство перед носом космического корабля, и его тянет следом — так он и достигает сверхсветовой скорости. Однако это происходит не мгновенно: вначале всю работу выполняют ионные двигатели, а вытесняющие подключаются лишь тогда, когда звездолёт наберёт нужную скорость, — зато потом он помчится в несколько раз быстрее света.

Первые сверхсветовые двигатели, которые появились 150 лет назад, могли разгонять корабли до скоростей, превышающих скорость света в 10, а то и в 15 раз — к примеру, таким был первый исследовательский корабль «Гелиады». Современные звездолёты в разы быстрее: их скорость превышает скорость света как минимум в 50 раз, а как максимум — в 700 (подробнее об этом рассказано на странице 169). Однако нынче масштабы изведанного космоса настолько велики, что для того, чтобы пересечь границы человеческих владений от края до края, понадобятся недели, а то и годы. Ещё больше осложняет дело такое неприятное явление, как деструктивное неврологическое расстройство — заболевание, которым страдают все млекопитающие, если им долгое время приходится путешествовать на сверхсветовых скоростях (см. следующую страницу). Чтобы как-то с ним справиться и сэкономить припасы в дальних перелётах, космические путешественники почти всё время проводят в стазисе — гиперсне.

СОН СРЕДИ ЗВЁЗД

Учёные работали над технологией гиперсна ещё до того, как сверхсветовые путешествия стали реальностью. Уже в 2020 году Питер Вейланд приказал своим исследователям найти способ продлить человеческую жизнь до бесконечности. То, что вышло, не совсем соответствовало его замыслу, но гиперсон стал подлинным научным прорывом. Он позволял замедлять и даже практически останавливать жизненные процессы в организме — вещь полезная как в медицине, так и в долгих космических перелётах досверхсветовой эры. Когда же появились первые вытесняющие двигатели, технологию стазиса переработали, чтобы она помогала экономить припасы и ресурсы.

Но одной экономией плюсы гиперсна не ограничились. Как вскоре стало известно, сверхсветовые перелёты негативно влияют на психику космонавтов. Это заболевание назвали деструктивным неврологическим расстройством. Среди его симптомов — паранойя, эпилепсия, психозы и другие неприятные проявления. Чем быстрее летит корабль, тем тяжелее приходится людям. К счастью, гиперсон прекрасно защищает от этого расстройства и к тому же останавливает старение на клеточном уровне.

СОН ДЛИННОЮ В ГОДЫ. Погружение в гиперсон — сложный процесс. Камера наполняется смесью особых газов, а температура внутри существенно понижается. Космонавты пребывают в бессознательном состоянии, однако могут — и должны — видеть сны. Работа мозга тоже замедляется: порой один сон длится месяцами. На снах даже выстроили полноценную отрасль развлекательной индустрии — подробнее о ней рассказано на странице

165. Сны, которые снятся людям в стазисе, полезны для психического здоровья и даже могут ускорять заживление ран и выздоровление от болезней.

ПРАВИЛА. Сверхсветовые путешествия длятся долго, и за это время психика человека подвергается серьёзным испытаниям. Через равные промежутки времени нужно бросать d6 и сверяться с таблицей ниже, чтобы узнать, как именно пострадал персонаж. Промежуток этот зависит от показателя сверхсветовой скорости корабля (чем ниже это число, тем быстрее корабль) и измеряется в днях. Первая проверка осуществляется без дополнительных модификаторов, вторая — с модификатором +1, третья — с модификатором +2 и так далее. Стазис защищает от неврологического расстройства, но у этой медали есть и другая сторона. Человека нельзя резко выводить из гиперсна: это может привести к дезориентации, головным и загридинным болям, тошноте, а порой даже к гибели. С точки зрения правил такое внезапное пробуждение считается полноценной атакой на персонажа — брось шесть основных кубиков, чтобы узнать, какой урон он получил. Если в итоге герой становится небоеспособным, то теперь каждый ход ему придётся проходить проверку **выносливости** — при неудаче он погибнет.

Однако на этом неприятности не заканчиваются. Неважно, сколько продлится гиперсон, организм всё равно пострадает от обезвоживания и персонаж проснётся с сильной жаждой (см. стр. 106). К счастью, можно избежать её негативных эффектов, если принять препарат «Гидрейт» (см. стр. 139), перед тем как лечь в криокамеру. ■

ДЕСТРУКТИВНОЕ НЕВРОЛОГИЧЕСКОЕ РАССТРОЙСТВО

D6 ЭФФЕКТ

1–5 ВСЁ ХОРОШО. Пока что

6–7 ПАРАНОЙЯ. Персонаж убеждён, что его преследуют — возможно, человек, а возможно, и нет. Этот эффект сохраняется до конца сверхсветового путешествия. Его последствия желательно разыграть по ролям в небольшой сценке или даже в нескольких

8–9 ЭПИЛЕПСИЯ. Персонаж страдает от эпилептических припадков — в течение целого хода он не может предпринимать никаких действий. Раз в смену бросай кубик стресса — выпавший  означает, что с персонажем случился припадок

10–11 ДЕМЕНЦИЯ. Память персонажа — чистый лист. Герой не может вспомнить ни спутников, ни себя самого. Этот эффект сохраняется в течение d6 дней после того, как сверхсветовой полёт закончится. Его последствия желательно разыграть по ролям в небольшой сценке или даже в нескольких

12+ ПСИХОЗ. Персонаж немедленно атакует ближайшего человека или существо, и ему неважно, друг перед ним или враг. Он не остановится до тех пор, пока цель не будет повержена, то есть не станет небоеспособной. Каждый дружественный персонаж, который станет свидетелем такого бесчинства, должен немедленно пройти проверку паники

ГРАВИТАЦИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Корпорации неустанно совершенствуют технологию сверхсветовых перелётов. Недавно разработанный гравитационный двигатель генерирует силовые волны по всей длине звездолёта: они без помощи субсветовых двигателей разгоняют его до скорости, превышающей скорость света. Из-за искажений в пространственно-временном континууме корабль попадает в пространство Эйнштейна (состояние полнейшей нематериальности), где его скорость может превышать скорость обычных сверхсветовых двигателей. Это гигантский скачок для науки и техники, но неврологическое расстройство всё же вредит человеку, и без криокамер на таких кораблях не

обойтись. Детали и принципы новой технологии — засекреченная информация, и «Вейланд-Ютани» ей делиться не намерена. Гравитационные двигатели до сих пор проходят испытания и на Фронтире почти не встречаются — разве что на яхтах особо важных корпоративных птиц или на исследовательских кораблях, построенных во внутренних системах.

У гравитационного двигателя есть полезная особенность: поле, которое он генерирует, защищает корабль от вражеских ракет и лучевого оружия. Сами двигатели требуют тонкой настройки и чувствительны к массе корабля — любой неучтённый вес может привести к серьёзному отклонению от курса.

ИССЛЕДОВАННЫЙ КОСМОС

Добро пожаловать в космос. Тут ты рано или поздно встретишь свой конец. Когда это случится, было бы неплохо, чтобы твои родственники знали, откуда им забрать твой хладный труп и как с ним лучше поступить — сжечь дотла или выкинуть в вакуум.

На внутренней стороне обложки этой книги ты найдёшь звёздную карту, где изображено всё исследованное космическое пространство. Его поделили три крупнейших правительства: Американский рукав принадлежит Соединённым Америкам, Англо-Японский рукав — Империи Трёх Миров, а Коллективистский блок — Союзу Прогрессивных Народов. Эти территории проходят сквозь Внутренние системы, Внешнюю Вуаль, Внешнее Кольцо и Дальний Предел, что лежит на краю изведанного космоса.

ВНУТРЕННИЕ СИСТЕМЫ — это звёздные системы, которые находятся недалеко от Солнечной. Здесь расположены процветающие колонии и играет в свои игры элита человечества. Это царство Империи Трёх Миров и НКВС.

ВНЕШНЯЯ ВУАЛЬ — территория, которая окружает Внутренние системы. Здесь много полезных ископаемых и планет, где выращивают еду. Местные колонии почти все находятся на терраформированных планетах, которые век назад освоила Империя. С тех

пор многие из них «освободил» и присвоил Союз Прогрессивных Народов. Немало миров пали жертвами бесконтрольной добычи ископаемых — человечество высосало из них все соки и двинулось дальше.

ВНЕШНЕЕ КОЛЬЦО окружает Внешнюю Вуаль. Американские и союзные исследователи открыли здесь несколько богатых ресурсами планет, где люди могут жить даже без терраформирования. Кольцо — это внешняя граница цивилизованного мира.

ДАЛЬНИЙ ПРЕДЕЛ «вырастает» из Американского рукава и тянется дальше в космос. На эти территории уже заявили права Соединённые Америки и Империя Трёх Миров, хотя большая их часть не нанесена на карту. За огромными неизведанными пространствами есть горстка терраформированных миров, рассеянных по космосу, — миры эти очень важны для государств, которым они принадлежат. Они будто вытянулись вдоль длинной нити, и космические дальнотыщники зовут их Жемчужным Ожерельем.

ФРОНТИР лежит на границе исследованного космоса. Это свободные миры без владельцев и господ, миры возможностей и перспектив. Пределы Фронтира расширяются, а за ними таится неизвестность. ■

ЖИЗНЬ В КОСМОСЕ

Итак, мы не сумели тебя испугать, и ты всё-таки решил сунуть нос на Фронтир. Ну что ж, для начала заруби себе на носу, что работать здесь придётся в поте лица. Большинство местных жителей — люди простые: фермеры, поселенцы, инженеры-наладчики, нефтяники, геологи, шахтёры, дальнбойщики, управляющие, маршалы или солдаты. Что касается таких благородных профессий, как исследователь или первооткрыватели, то ими становятся лишь немногие избранные.

Если ты человек простой и хочешь здесь закрепиться — не раздумывай, иди в колонисты. Это лучший выбор. Конечно, попасть туда нелегко. Мало просто доказать, что ты не какой-нибудь безрукий увалень, а настоящий умелец и знаток своего дела. Надо к тому же, чтобы природа наделила тебя крепким здоровьем и подходящими данными, а ещё придётся выдержать психологическую проверку. Ты не представляешь, как много кандидатов в колони-

сты её завалило. Однако если тебя одобряют, то можешь дышать спокойно — теперь ты колонист на всю оставшуюся жизнь. Если, конечно, не облажаешься в особо крупных масштабах. По мелочи-то здесь прокалываться можно — корпорации и Колониальное правительство закрывают на это глаза: им недосуг возиться и подыскивать замену какому-нибудь фермеру или обслуге машин для терраформирования. Ну и, конечно, главный плюс: когда уйдёшь на пенсию, твоё место перейдёт по наследству твоему сыну или дочери, если ты их вдруг заведёшь.

Увы, если гонишься за славой и богатством, то жизнь колониста не для тебя. Все поселения на Фронтире сейчас в упадке и нищете, в то время как толстосумы во Внутренних системах жируют за счёт тяжкого труда бедолаг. Поставок обычно не хватает ни на что. Колонистам велено затянуть пояса потуже и держаться.

ШЕСТЕРЁНКИ ВРАЩАЮТСЯ

Большинство профессий на Фронтире так или иначе связаны с колониями, а все работы как-то взаимодействуют друг с другом. Нефтяники с геологами исследуют земли в поисках ископаемых, столбят месторождения и бурят разведочные скважины. Шахтёры работают на одной шахте в течение года, а потом их перебрасывают дальше. Фермеры выращивают еду. Инженеры следят за атмосферными процессорами, управляющие — за рабочими, а колониальные маршалы — за всеми подряд. Космические дальнбойщики доставляют припасы в колонии, а обратно везут уже товары — в далёкие Внутренние системы. На космических тягачах, принадлежащих корпорациям, обычно работают бывшие военные, от которых однажды отвернулась удача. Военные, которым повезло больше, — морпехи и служащие космического флота — защищают миры Фронтира и летают между ними туда-сюда. Ну и, конечно, здесь

порой встречаются сотрудники службы безопасности и соглядатаи от больших корпораций — этих послали убедиться, что добыча ископаемых идёт по плану. Все эти люди, которых мы только что перечислили, представляют собой не что иное, как шестерёнки в хорошо смазанном механизме коммерции и торговли — и, увы, эти шестерёнки не так уж трудно заменить, если понадобится.

Ну и, конечно, в каждом механизме найдётся пара пружин, которые выбились из общего строя и портят всем жизнь.

Среди колоний кочуют разного рода наёмники, а бродяги и даже пираты владат своё жалкое существование за забором цивилизованного общества. Некоторые из них — беглые преступники, другие — бедняги, которых пожевала и выплюнула колониальная или корпоративная бюрократия, и больше они не желают иметь с ней ничего общего. Многие из этих ребят довольно опасны. Не забывай об этом.



ЗВЕЗДОЛЁТЫ

Когда среднестатистический житель Фронтира не разведывает территорию и не везёт груз из колонии в колонию, он безвылазно торчит в огромной жестяной банке, которая с бешеной скоростью мчится сквозь черноту космоса. Когда инженер проектирует космический корабль, он в первую очередь думает о практичности, а не о красоте. Решётки на полу можно убирать в сторону, чтобы добраться до трубопровода под ними, а стен в коридорах вовсе может не быть: их заменяют многочисленные механизмы и всё те же трубы, и так дело обстоит на всём корабле, кроме разве что жилых кают. На странице 182 начинается список звездолётов, куда мы включили несколько са-

мых типичных кораблей, на которых летают люди 2183 года.

ОДИНОЧЕСТВО. Рабочий, который живёт на космическом корабле, проводит в гиперсне долгие-долгие месяцы. Постоянные перелёты между звёздными системами серьёзно меняют человеческую жизнь. Когда ты тратишь несколько лет на космические грузоперевозки, большую часть этого времени ты спишь и практически не стареешь — чего нельзя сказать о твоей семье, которая осталась на дальней планете. Дети вырастают, возлюбленные старятся. Отношения разваливаются сами по себе, и всё, что у тебя в конце концов остаётся, — это работа и коллеги.

КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ

Инженеры космических станций мыслят примерно так же, как инженеры кораблей, и во главу угла ставят практичность. Но, конечно, между кораблями и станциями есть отличия: к примеру, на станциях куда больше жилых помещений, а ещё там есть обширные открытые пространства. Станции, как и корабли, не похожи друг на друга. Некоторые из них состоят из нескольких крупных башен, между которыми перекинута тонкие и узкие переходы. Другие выстроены из шпиль гигантских отслуживших своё очистных модулей. Третьи выглядят так, как мы того ожидаем от станций, — колесо или сфера. Обшивка и внутренности большинства из них состоят из титанового сплава и других качественных строительных материалов — в космосе иначе никак. Хотя некоторые станции — такие как, к примеру, религиозная община «Аркеон» — нарушают это правило.

Что касается жизни на станциях, то она мало чем отличается от жизни в крупном перенаселён-

ном городе. Жилые кварталы здесь крайне тесные — если, конечно, речь не идёт о домах богатей. Люди попроще живут и работают прямо друг у друга на головах, везде царят упадок и преступность.

КЛАУСТРОФОБИЯ. Людям нужен простор, чтобы дышать полной грудью. Космос огромен, но на станциях, плывущих среди звёзд, довольно-таки тесно. На окна здесь большой спрос. Чтобы облегчить участь бедолаг, запертых в человеческом муравейнике, на станциях строят центры отдыха и ботанические сады с «природными стенами» — огромными мониторами, где ежечасно крутят красивейшие виды: лесные поляны, тропические пляжи, величественные горные хребты. Дорогостоящие «стены» создают трёхмерные голограммы природы, но большим спросом не пользуются. Обычные плоские экраны куда популярней.

СТАНЦИЯ «АНКОРПОЙНТ»

Станция, которая носит сейчас название «Анкорпойнт», — вторая по счёту, предыдущая погибла в страшном взрыве. Это перекрёсток, где сходятся все пути и дороги Фронтيرا. Висит она на территории, которая не принадлежит ни одной из стран и корпораций, а всего в нескольких парсеках от неё находится база Колониальной морской пехоты «Эхо Свободы». «Анкорпойнт» — это удобное местечко, где можно обновить запасы провизии, наполнить топливный бак, залатать пробоины и починить барахлящий двигатель, а ещё набрать команду на следующее задание. Как всем известно, от места многое зависит, и станция «Анкорпойнт» расположена идеально: до неё просто добраться как из южной части Внешнего Кольца, так и из Дальнего Предела, и через неё пролегает обходной путь из диких Соломонов в цивилизованный мир.

«Анкорпойнт» считается нейтральной территорией. Здесь всем заправляет альянс Независимых Колоний Внутренних Систем, который приветствует на станции представителей всех государств и торговых корпораций. Торговая комиссия и Колониальное правительство часто отправляют сюда своих агентов, когда им надо уладить разногласия между поселениями. Здесь же располагается бюро колониальных маршалов, а в четвёртой башне находится небольшой гарнизон морских пехотинцев.

На станции живёт не так уж много народу, но она с лёгкостью может вместить в себя до трёх тысяч

колонистов и рабочих — разумеется, при условии, что они не задержатся здесь надолго, а двинутся дальше. «Анкорпойнт» собран из четырёх бывших рудоочистительных модулей, расположенных вокруг центрального узла. Три модуля преобразованы в жилые зоны, похожие на сигсоновскую станцию «Севастополь», а четвёртый по-прежнему функционирует; там перерабатываются руда и газы, которые затем отправляются в колонии Фронтيرا. Станция разбита на сектора, которые знакомы любому завсегдатаю наземных космопортов, и славится своими забегаловками, огромными холлами, персоналом-андроидами и дешёвыми развлечениями.

В ЧЁМ ДЕЛО, «МАТЬ»? Всего три года минуло с открытия новой станции «Анкорпойнт», а она уже добилась такого успеха, с которым не сравнится ни один другой объект за пределами Солнечной системы. Самая первая станция представляла собой эдакое сочетание топливно-заправочного пункта и научной лаборатории. Она располагалась в секторе Нероид неподалёку от территорий Союза. В 2179 году её реактор взорвался и уничтожил всё вокруг — о причинах взрыва, к сожалению, остаётся только догадываться. Колониальное правительство и Торговая комиссия поручили НКВС строительство новой станции, которую разместили дальше от Внутренних систем, неподалёку от Фронтيرا — чтобы поддерживала колонистов, которые мощным потоком двинулись осваивать новые планеты.

«АРКЕОН»

Эта станция, пожалуй, самая необычная из всех. Не зря же дальнобойщики называют её не иначе как деревянной планетой. Изначально это была древняя жилая сфера класса V шириной в милю, но затем станцию переделали в обитель для отшельников из монашеского ордена, который отвергал любые достижения технического прогресса. Вся обшивка и все металлические поверхности были покрыты деревянными панелями и досками, все здания внутри сферы — аббатство, библиотеки, общественные купальни, водохранилища и даже огромные стеклоплавильни — сделаны из дерева и выглядят так, будто их строители вывалились прямиком из прошлого тысячелетия.

Внутри «Аркеона» — огромные залы с высокими, до сотни метров, потолками, а сама сфера по структуре напоминает муравейник. Здесь есть травяные поля, где растут овощи и злаки и пасётся скот. «Аркеон» велик и вращается достаточно быстро, чтобы поддерживать внутри себя устойчивую, хоть и разреженную атмосферу. Воздух постоянно очищается с помощью машины, спрятанной в самом сердце деревянного мирка. А в верхнем полушарии станции находится огромное озеро, где водится морская живность.

В ЧЁМ ДЕЛО, «МАТЬ»? Колония «Аркеон» была основана в 2100 году монашеским движением, которое отрицало всяческий прогресс и стремилось стать ближе к природе. Поначалу их никто не воспринимал всерьёз, но вскоре орден показал зубы.

Вначале его члены запустили в земную сеть мощный компьютерный вирус под названием «Новая чума», который стёр невероятное количество данных и нанёс непоправимый ущерб как небольшим кредитным кооперативам, так и гигантским межзвёздным корпорациям. Затем будущие монахи подорвали несколько электромагнитных снарядов в нужных местах и лишили людей всех электроприборов. Орден разрастался, к нему примыкало всё больше и больше новых последователей — и это не осталось без внимания властей. Оперативники Империи Трёх Миров и Соединённых Америк объединили усилия и захватили всех сектантов. Но приговора они так и не дождались — компания «Вейланд» подкупила судей, и в конце концов всех монахов передали на попечение «Вейланд-Ютани». Корпорация переправила их на «Аркеон», а взамен потребовала одного: чтобы их лидер, Святой Томас, теперь работал на компанию. Томас был компьютерным гением, который и создал вирус «Чумы».

Сейчас во главе коммуны стоит Аббат. Также к ней приставлен андроид старой модели по имени Брат Энтони, его задача — следить, чтобы монахи не вздумали опять взяться за своё. С тех пор как Томас умер несколько десятилетий тому назад, «Вейланд-Ютани» больше не возит припасы на «Аркеон», и орден не посещает практически никто из внешнего мира. Но его члены не унывают: бесхитрое хозяйство даёт им пропитание, а больше им ничего и не нужно.

КОЛОНИИ В ДАЛЁКИХ МИРАХ

Когда корпорации рассказывали общественности о колониях на других планетах, они рисовали радужную картину: райский уголок за пределами наскучившей Земли. Некоторые миры и впрямь тянут на что-то такое — но даже самые удивительные и прекрасные поселения построены на крови, поте и слезах поколений рабочих и колонистов.

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ. Первые проекты терраформирования увидели свет ещё в 2100-х годах. Как ни странно, они затрагивали Землю — люди восстанавливали экосистему, которую уничтожили войны и загрязнение. Следующим шагом стали отдельные области Луны — там создавали земную атмосферу и почву. Затем человечество занялось Марсом. Что касается Земли, то на ней атмосферные процессоры довольно быстро остановили глобальное потепление — хотя на полное исцеление планеты ушли десятки лет. Меж тем сэр Питер Вейланд решил приучить человечество к мысли о том, чтобы жить среди звёзд. Он платил всем, кто отваживался покинуть родной дом и колонизировать другие миры Солнечной системы, пока Земля оправлялась от людских бесчинств. Вскоре, везде, где только можно, вплоть до Сатурна начали, как грибы после дождя, расти поселения. И вот учёные изобрели сверхсветовой двигатель, а спустя всего десять лет компания «Вейланд» уже построила на планете за пределами Солнечной системы первую «фабрику по переработке атмосферы» — так тогда назывались атмосферные процессоры. Колонисты не преминули отправиться и туда. Вот так в XXI веке терраформирование помогло человечеству поселиться в других звёздных системах. Это стоило немалых денег, а усилий требовало ещё больших. Поэтому корпорации преобразовывали лишь те планеты, что и без того мало отличались от Земли, чтобы атмосфера сохранялась на них и после того, как завершится терраформирование.

Когда в начале XXII века корпорация «Ютани» слилась с корпорацией «Вейланд», технологию терраформирования признали невыгодной и решили от неё отказаться. Вместо этого астрономы новой «Вейланд-Ютани» изучали небеса в поисках планет, где люди смогли бы жить без ухищрений. И нашли — туда отправились такие корабли, как «Помолвка» и злосчастный «Завет». А компания «Вейланд-Ютани» процветала: ей не нужно было тратить огромные средства, чтобы делать обитаемыми целые миры. Но её счастье не продлилось долго. Всё больше и больше людей перебирались

на уже освоенные планеты, население колоний росло. Со временем их ресурсы начали истощаться, и на все голодные рты уже не хватало еды.

«МЫ СТРОИМ ЛУЧШИЕ МИРЫ». Прошло ещё пятьдесят лет. Исследователи обнаруживали всё больше и больше ценных ресурсов и ископаемых на пустынных планетах Фронтيرا, и «Вейланд-Ютани» решила возродить полузабытую технологию терраформирования. Её инженеры создали новую модель атмосферного процессора — быструю и не такую безвредную, как предшественник. Возродилась не только технология, но и рекламная кампания, хотя ей стукнула уже сотня лет. И вот «Вейланд-Ютани» снова «строит лучшие миры». С таким утверждением много кто мог бы поспорить. Прозванные в народе тят-ляп-колониями, эти поселения вырастали на планетах и лунах вокруг нового атмосферного процессора, который пусть и очищал воздух, но далеко не так качественно, как его предшественница — фабрика по переработке атмосферы от компании «Вейланд». Процессоры — это гигантские термоядерные реакторы. Хотя теперь процесс терраформирования стал полностью автоматизированным, всё ещё нужно было приглядывать за ним и устранять поломки. Порой корпорация строила целую колонию с единственной целью — обслуживать процессор. «Вейланд-Ютани» размещала их по всему Фронтиру — везде, где был хоть малейший шанс найти полезные ископаемые.

Термин «терраформирование» («уподобление Земле») не всегда соответствует реальности. Чтобы преобразовать климат и условия целой планеты, нужны десятилетия, а результат сохраняется не всегда. Большинство миров не станут даже близко похожими на Землю. Как правило, это голые пустоши, и процессоры лишь чуть-чуть изменяют атмосферу, чтобы человек мог какое-то время протянуть без скафандра. В некоторых из них процессоры должны работать всегда, иначе людям попросту не выжить, и этим пользуются враги и повстанцы. А некоторые планеты и планетоиды, особенно богатые полезными ископаемыми, терраформировать невозможно, и корпорации попросту строят герметичные сооружения, где потом живут рабочие с семьями.

Всё верно, колонию можно построить где угодно. Но чаще всего они встречаются на планетах, покрытых джунглями, океанами, пустынями и снегами, а иногда и на голых кусках скалы.

ЖИЛЬЁ

В космосе никто не услышит твой храп... по крайней мере если ты в гиперсне. Однако спать нужно не только странникам, которые путешествуют на сверхсветовых скоростях. Каждый должен отыскать себе угол, поставить туда кровать и назвать своим домом. И вариантов у него масса.

ВАХТА. Если ты работаешь шахтёром или строителем, то ты, как правило, на вахте — и потому личное жилище тебе не положено. Вместо этого ты делишь спальные помещения с другими такими же работягами. Как правило, эти комнаты представляют собой многоуровневое нагромождение крошечных камер, в которые влезает один лишь матрас и где можно только сидеть, — эти помещения зовутся «садками». В изголовье «садка» встроен маленький ящичек для одежды и место для хранения личных вещей, а если тебе вдруг захочется побыть одному, то можно закрыться шторками — это всё, что отделяет тебя от других людей. Что касается душевых и уборных, то тут они общие, как и на любом космическом корабле.

ДАЛЬНИЕ ПЕРЕЛЁТЫ. Если судьба занесёт тебя на военное и грузовое судно, то чаще всего ты будешь спать в криокамере. Если тебе понадобится отдохнуть где-нибудь часок-другой, то как раз на такой случай на многих кораблях имеются койки, утопленные в стены. Как и в «садках», тут можно прятаться от любопытных взглядов за шторками, а внутреннюю часть кабинки можно украсить чем угодно по своему вкусу — и неважно, есть он у тебя или нет. Душевые, уборные, камбуз и столовая — общие все-

гда и везде. Так что крошечные кабинки, похожие на гробы, — это единственное место, где солдаты и дальнбойщики могут наконец-то уединиться.

В ТЕСНОТЕ И В ОБИДЕ. На некоторых космических станциях живёт просто-таки прорва людей, и потому к пространству здесь относятся очень экономно. Не жди, что сможешь здесь расслабиться в комфорте и уюте. Все проходы на нижних уровнях станции, к примеру в стыковочных доках, довольно узки, а все жилые помещения представляют собой крошечные студии, где кухня и ванная укомплектованы в одну тесную комнатку. Порой эти студии настолько малы, что в них два человека с трудом могут разминуться.

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СТАНДАРТ. Каюты для команд на исследовательских и научных кораблях обычно куда просторней и удобней. Как правило, это комната стандартного размера с маленькой ванной и уборной — в кои-то веки не общей, а личной. А если ты ко всему прочему ещё и ценный сотрудник, то тебе может достаться каюта с настоящим иллюминатором.

РОСКОШНЫЕ НОМЕРА. Не жди, что надолго удержишься в этих шикарных до неприличия каютах. Порой они располагаются в отдельных модульных отсеках с самостоятельной системой жизнеобеспечения и запасом всего самого необходимого. Эти апартаменты просторны и снабжены едой, водой и всем, что может понадобиться человеку, чтобы продержаться в ожидании подмоги в течение двух лет.

ВНЕШНОСТЬ — НИЧТО, ПРАКТИЧНОСТЬ — ВСЁ

На Фронтире всех встречают по одежке — и одежка эта должна быть удобной и прочной, иначе тут никак. Как правило, здесь все носят спецовки, комбинезоны, кожаные перчатки, бомберы и бейсболки неярких цветов и оттенков, на фоне которых пестреют нашивки и корпоративные логотипы. На заснеженных планетах колонисты и исследователи носят тёмные многослойные парки и кожаные авиационные шлемы или меховые ушанки. Колониальные маршалы, как правило, одеты в синюю, серую или бурую форму, а военное обмундирование, конечно,

всё сплошь цвета хаки. Представители фирм одеты в костюмы, даже если обстановка к этому не располагает, чем сильно отличаются от простых рабочих. Корпоративный стиль подразумевает сочетание тёмно-серого, тёмно-синего и чёрного с белой рубашкой и поднятого воротника с тонким галстуком. На планетоидах, где практически нет атмосферы, люди носят скафандры самых различных форм: от громоздких и дутых до более изящных и продвинутых моделей, которые достаются рабочим щедрых корпораций.

РАСХОДЫ НА ЖИЗНЬ

На Фронтире всё имеет свою цену. Даже воздух. Ниже ты найдёшь таблицу, где представлены примерные недельные расходы на бытовые нужды в зависимости от того, насколько твой персонаж привык к роскоши и что он может себе позволить.

ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЕ РАСХОДЫ	СТИЛЬ ЖИЗНИ
\$25	Аскетичный
\$100	Сдержанный
\$300	Обычный
\$2 000	Роскошный

БЕЗ ДЕНЕГ КАК БЕЗ РУК

Как думаешь, чьи деньги ты тратишь, когда покупаешь себе что-нибудь? Документы, удостоверяющие личность, и банковские счета колонистов всегда тесно связаны, а доступ к ним можно получить самыми разными способами. Чаще всего поселенцы носят с собой прозрачные идентификационные карты из металла и пластика, которые считывают отпечатки пальцев, — списать деньги можно лишь в том случае, если карта в руках у настоящего хозяина. Но это не единственный способ установить личность человека. Компьютерные системы колоний могут потребовать код доступа, который знают лишь определённые люди, могут просканировать сетчатку или идентифицировать ДНК по дыханию. Иногда они реагируют только на специальный штрихкод: считывают его с металлических или пластиковых жетонов, а порой прямо с кожи хозяина, хотя, надо сказать, татуировки — это обычно удел заключённых.

НАЛИЧНЫЕ. В большинстве миров, освоенных человечеством, люди переводят деньги через банковские счета, но Фронтир — разговор особый. Хочешь заключить сделку, но не желаешь, чтобы о ней кто-нибудь узнал? Операции без документов и записей — самые выгодные. Чаще всего люди обмениваются валютой, которая связана с какой-нибудь конкретной компанией, — курс меняется в зависимости от того, насколько высоко котируются акции фирмы. Тут есть свои неудобства: порой предприниматели хотят пользоваться лишь одним видом наличности и игнорируют все остальные. Такие банкноты уже сложно назвать билетами банка — это скорее билеты компании. Национальные валюты обычно доступны лишь в электронном виде. К тому же правительства любят следить за тем, куда и кому их граждане переводят деньги. Но в последнее время ситуация меняется. Соеди-

нённые Америки разочаровались в крупных корпорациях, таких как «Вейланд-Ютани» и «Ласаль Бионейшнл», и уже меньше им доверяют. Федеральный резерв предложил отказаться от их банкнот и вернуться к забытой традиции государственных бумажных денег — доллару США.

ВАЛЮТЫ. Весь доход, все траты, все переводы измеряются в стабильных валютах и конвертируются в них же: это доллары Соединённых Америк, иены Империи Трёх Миров и юани Союза Прогрессивных Народов. Что касается бумажных денег, то в ходу купюры номиналом 5, 10, 20, 100, 1000 и 10 000 — банкнот достоинством меньше не существует. Среди бумажных валют, связанных с корпорациями, особенно ценятся следующие.

КОЛОНИАЛЬНЫЕ ДОЛЛАРЫ W-Y. Валюта компании «Вейланд-Ютани», произносится как «уай». Стодолларовая купюра имеет на лицевой стороне защитное голографическое изображение Питера Вейланда. На других купюрах можно увидеть других основателей компании — Мередит Викерс, а также Дженни и Хидео Ютани.

БАНКНОТЫ СИГА. В отличие от долларов W-Y, эту валюту признают далеко не везде. На этих купюрах есть только логотип компании «Сигсон» и голографическое изображение номинала.

МОНЕТЫ БИНАТА. Жетончики, сделанные из сплавов драгоценных и обычных металлов, таких как железо, медь, платина.

Обменный курс всех вышеперечисленных валют постоянно меняется, но, как правило, доллары W-Y всегда более-менее стабильны и потому всегда пользуются спросом.

РАБОТА ПО НАЙМУ

Давай посмотрим правде в глаза: ты работаешь ради денег, и это всё, что тебя интересует. В таблице ниже представлено несколько примеров зарплат, на которые могут рассчитывать жители Фронтира (хотя некоторые из них доступны лишь избранным). Средние зарплаты не радуют, прямо скажем, а всё потому, что корпорации не хотят де-

литься с тобой своими богатствами — они скорее самого тебя запишут в активы и пустят в оборот. Зато у них можно брать кредиты и ссуды. Ещё у них бывают социальные пакеты, куда входит жилище, пропитание, надбавки, акции и медицинская страховка. Но не забывай чистить зубы, потому что стоматолога тебе тут никто и никогда не оплатит.

ПРОФЕССИИ	ДИАПАЗОН ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫХ ОКЛАДОВ		КТО ОБЫЧНО ПОЛУЧАЕТ
Рабочие колоний	\$500	\$640	Шахтёры, геологи-разведчики, фермеры, водители, механики и ремонтно-обслуживающий персонал
Коммерческие служащие	\$400	\$960	Космические дальнобойщики, служба безопасности, техники, грузообработчики, пилоты, штурманы, медработники и учёные
Должностные лица и представители компаний	\$540	\$1200	Чиновники, менеджеры, руководители, торговые агенты, инспекторы, наёмные убийцы и представители фирм
Сотрудники правоохранительных органов	\$400	\$700	Колониальные маршалы, федеральные следователи, колониальная гвардия и охранники
Военнослужащие	\$500	\$760	Все, кто служат в армии, морской пехоте и космическом флоте
Элита	\$1300	\$20000	Президенты и председатели компаний, звёзды шоу-бизнеса, сновидцы, учёные, доктора, лучшие наёмные убийцы, губернаторы и высокопоставленные военные чиновники

СРЕДСТВА СВЯЗИ

Расстояния от звезды до звезды поистине огромны — настолько, что и представить трудно. Пока сообщение доберётся до адресата, могут пройти недели, а то и месяцы. К счастью, «Вейланд-Ютани» позаботилась и об этой неприятной мелочи: создала высокотехнологичную сеть спутниковой связи, которая так и называется — Сеть. Сеть опутывает каждый более-менее населённый космический сектор. Все сигналы, которые проходят через неё, порой преодолевают тысячи и тысячи антенн, чтобы добраться до нужной точки.

Между планетами в одной системе сообщения доходят куда быстрее: либо практически мгновенно, либо с небольшой задержкой — в зависимости от того, насколько далеко находится получатель.

Гигантские антенны и спутниковые тарелки — привычные гости на космических кораблях, станциях и наземных сооружениях, а от них к узлам связи идёт куча проводов. Без них можно забыть о коммуникациях как таковых. Сеансы связи на больших расстояниях могут стоять совершенно космических денег — и неважно, звонок ли это на другую планету или в другую систему. Если узлов связи не хватает или желающих поговорить слишком много, то порой приходится ждать не один день до тех пор, пока линия не освободится и не наступит твоя очередь совершить свой крайне важный звонок.

Ответ тоже приходит не сразу, поэтому большинству управляющих, маршалов и командиров

приходится принимать самостоятельные решения без указки сверху. А ведь жизнь на задворках вселенной — то ещё развлечение: расшатанные нервы и психика — обычное дело в этих краях. Неудивительно, что местные трактовки законов и порядков частенько переходят всякие границы разумного.

СООБЩЕНИЕ УТЕРЯНО. Да, здесь никто не услышит твой крик, но зато сам ты вполне можешь услышать песню звезды. Космос — довольно-таки шумное место. Пульсары, чёрные дыры и другие звёздные феномены посылают сигналы почти что на всех частотах. Глушители отсеивают все эти помехи, однако из-за них вполне осмысленные сообщения при недостаточной мощности порой теряются в общей неразберихе.

Что касается связи внутри одной системы, то тут человечество изобрело такие устройства, как карты связи. Эти призматические карточки из прозрачного пластика обеспечивают прямой канал связи с одним-единственным абонентом — если, конечно, позволит расстояние и возможности Сети. Агенты компаний часто используют их в рабочих целях. Карту достаточно вставить в любой терминал связи — и вот ты уже ведёшь беседу с тем, кто тебе нужен. Счёт оплачивает фирма — но только если сделка состоится. При ином раскладе придётся тебе доставать деньги из собственного кармана.

СМИ

Свобода слова? Что это? На Фронтире о таком и слыхом не слыхивали. Почти все местные журналисты работают на какую-нибудь компанию, а тот, кто не работает, либо активно продвигает местное правительство, либо ещё не успел продаться. Пропаганда тут цветёт буйным цветом — каждая корпорация сама решает, что показывать людям и в каком свете.

В колониях обычно передают только местные новости. Сеть, конечно, быстра, но не все-сильна, и от задержек никуда не деться. Глобальные новости порой запаздывают на целые недели. Поэтому многие колонии вовсе отказались от связи с большим миром. Не самое дальновидное решение, если учесть, что к Фронтиру как раз может подбираться какой-нибудь враг или инопланетная угроза.

«И ВИДЕТЬ СНЫ,
БЫТЬ МОЖЕТ»

Как мы уже говорили, космические путешественники проводят массу времени в криосне — состоянии, когда все процессы в организме, включая старение, замедляются настолько, что практически останавливаются. Но люди по-прежнему могут видеть сны. По правде говоря, существует целая индустрия развлечений, выстроенная на снах, — правда, не на всяких, а на творческих и управляемых.

Талантливые сновидцы могут контролировать собственные сновидения и записывать их при помощи особой и очень дорогой техники, а потом менее одарённые любители поспать воспроизводят у себя в голове чужие сны. Особо искусные мастера сплетают из снов целые истории и приключения. А те, которым приплачивают корпорации, то есть почти все до одного, воздействуют на подсознание клиентов и оставляют там скрытые послания.

При известном умении можно соединить сновидческое оборудование с нейровизором, «войти» в сон человека в стазисе и пообщаться с ним.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Идут года, столетия, но одна вещь остаётся неизменной — людям рано или поздно становится скучно. И XXII век тут ничем не отличается от всех прочих. На Фронтире от скуки обычно спасает музыка, алкоголь и лёгкие наркотики (подробнее о них рассказано на странице 139) по врачебному предписанию. Из музыки во внешних колониях сейчас особенно популярны классический рок и кантри — тут они переживают своё второе рождение. Поселенцы скачивают все музыкальные записи из Сети и переносят их на кассеты. Счастливицы, которые могут позволить себе дорогостоящую подписку, наслаждаются развлекательными программами. Что касается Сети и её чудес, то практически все увеселительные материалы в ней служат одной-единственной цели: продвигать товары и услуги крупных фирм. Как правило, это бесконечные реалити-шоу, «магазины на диване» и бесстыдная пропаганда.

Технологии в сфере развлечений во многом похожи на компьютерные: здесь тоже есть передовые новинки, а есть старьё, на которое и взглянуть-то стыдно. Люди побогаче смотрят шоу на высококлассных голографических проекторах, а бедняки довольствуются стандартными чёрно-белыми мониторами. Что касается электронных игр, то в колониях, на станциях и даже на некоторых кораблях стоят специальные терминалы, где можно играть в своё удовольствие.

ЛЁГКИЕ НАРКОТИКИ И ВЫПИВКА. Кто ж не любит веселиться до упаду и накачиваться всякой дрянью? Алкоголь всегда придёт на выручку. Популярней всего тут виски и водка, а из пива на Фронтире уважают «особо крепкое» «Аспен» от «Вейланд-Ютани», единственное и неповторимое. Оно, конечно, разбавлено донельзья, а на вкус как ослиная моча, но с задачей своей справляется — причём куда лучше, чем это дрянное «Сута Драй». Что касается особых веществ, о них подробнее рассказано в главе 6, в разделе «Лекарственные препараты».

РЕЛИГИЯ

Вера — это сила, с которой нужно считаться. В XXII веке традиционные религии никуда не делись, и верующие встречаются по всему Фронтиру. Однако из-за экономического упадка и тягот космической жизни на свет всё чаще появляются секты и экстремистские ответвления от мировых религий. Культы Судного дня, миссионеры-фундаменталисты и всевозможные духовные наставники странствуют по Фронтиру, обращают колонистов в свою веру и собирают паству.

По правде говоря, религия — единственный крепкий орешек, который корпорации пока не смогли расколоть. Даже мельчайшие и слабейшие секты бывают настолько убедительны, что из-за них общество начинает меняться. Разумеется, корпорации не отказались бы обратить такой жар и пыл себе на службу. Некоторые важные шишки даже попытались основать собственный культ, но у них ничего не вышло. А другие решили, что создать веру из ничего не выйдет — зато можно её проспонсировать и обратить себе на благо. Некоторые корпорации начали засылать агентов в религиозные группировки в надежде договориться с ними и убедить, что они им не враги, а, наоборот, союзники и что все тут служат великой цели. Просто в случае торговых фирм эта цель — прибыль.

МИЛЛЕНАРИИ-ФАТАЛИСТЫ. Члены этих фундаменталистских группировок приносят обет безбрачия и пытаются тяжким трудом и покаянием искупить грехи прошлого, поскольку верят, что приближается конец света, Страшный суд и Второе пришествие.

Эти секты особенно популярны в местах заключения, где людям буквально нечем заняться, разве что ждать апокалипсиса и искупления. В миллениарии особенно часто уходят убийцы и насильники, которые решили переосмыслить свою жизнь. За нарушение устава полагается суровое наказание — от изоляции до пытки голодом, избиения и нанесения тяжких увечий.

МОНАШЕСКИЙ ОРДЕН «АРКЕОН». Это движение против технологий зародилось на Земле. Оно росло не по дням, а по часам, а потом страшный вирус уничтожил массу важных данных в сети. Как оказалось, за вирусом стоял один из членов ордена — разумеется, Империя Трёх Миров быстро признала движение террористическим. Всех причастных к вирусной атаке немедленно арестовали, а остальных «Вейланд-Ютани» выслала далеко за пределы Земли — на искусственный спут-

ник «Аркеон» (см. «Космические станции»). Сейчас орден всё ещё не хочет связываться с технологиями и ведёт скромную монашескую жизнь — на космической станции, которая почти полностью состоит из технологических достижений. Иронично.

ПРИСПЕШНИКИ СВЯТОГО САМОСОЖЖЕНИЯ. Не совсем религиозное сообщество пацифистов, которое открыто противостоит корпорациям. Впервые они заявили о себе ещё во времена Тяньцзиньского конфликта. С тех пор эти фанатики прославились на весь космос: они устраивают протесты во имя свободного Фронтира, а в процессе кто-нибудь из них (порой все) непременно поджигает себя. Если они и представляют какую-нибудь угрозу, то разве что для самих себя — хотя иногда огонь разгорается слишком уж сильно, что не особенно приятно под биокуполом или на космической станции.

ЦЕРКОВЬ НЕПОРОЧНОГО ВЫНАШИВАНИЯ. Об этой молодой секте известно мало. Некоторые представители власти считают их группировкой, что откололась от печально известного культа Спасителей Земли — движения, которое самопровозглашённый пророк Дункан Филдс основал сотню лет назад. Спасители верили, что если человечество отправится жить среди звёзд, то приблизит этим конец света. Церковь Непорочного Вынашивания похожа на этот давно сгинувший культ уже хотя бы тем, что её последователи точно так же верят видениям пророков-фанатиков, которые утверждают, что Судный день вот-вот наступит, но среди людей найдутся и те, кто спасётся, — счастливые души переродятся в новых, совершенных телах. Правда, для этого придётся потрудиться: им нужно будет принять в сердце своё некое «Семя Бога». В Церкви Непорочного Вынашивания состоит всего несколько человек, да и заявления у них почти ничем не подкреплены, так что секта выглядит довольно безобидной. Её последователи убеждены, что странное чужеродное создание из запрещённой книги Роберта Морзе — предвестник и мессия неизбежного апокалипсиса. Поэтому они тайком распространяют копии «Зверя из космоса» по всем колониям. Кроме того, они вербуют профессиональных сновидцев, чтобы делиться видениями с паствой. Церковь Непорочного Вынашивания возглавляет некий загадочный лидер, о котором ходят слухи, будто он когда-то был богачом, но оставил роскошную жизнь и передал секте все свои деньги.

ОРГАНЫ ПРАВОПОРЯДКА

Мятежи, революции, перевороты, преступления и злодеяния — явления довольно обычные в колониях Фронтра. Пожалуй, даже чересчур обычные. Чтобы со всем этим справиться, нужны правоохранительные органы — и лучше, если их будет несколько и каждый будет играть свою роль.

ОФИС КОЛОНИАЛЬНЫХ МАРШАЛОВ. Это твои хорошие друзья и соседи полицейские. За колонией из 500–3000 поселенцев обычно следит один маршал, а помогает ему сержант и примерно десяток офицеров полиции. Колониям поменьше хватает одного маршала с помощником. Что касается по-настоящему больших колоний, то там всё зависит от важности этого поселения: чем выше его значимость для государства, тем крупнее маршалский офис. Маршалы ставят законы колоний выше желаний и интересов компаний, однако некоторым из них платят, чтобы они почаще закрывали глаза на разные происки дельцов, мелкие и не очень.

КОЛОНИАЛЬНАЯ МОРСКАЯ ПЕХОТА СОЕДИНЁННЫХ ШТАТОВ. В некоторых колониях имеется собственный офис Колониальной морской пехоты и подразделение, которое следит за порядком. Но даже те поселения, которым не столь повезло, всё равно находятся под защи-

той морпехов и Флота обороны Внешнего Кольца. Случись беда — и подмога придёт спустя пару дней или недель. Морская пехота подчиняется напрямую Командованию объединёнными вооружёнными силами и поддерживает мир во всём космосе. Хотя у других народов тоже есть свои армии и флот, их даже стыдно ставить рядом с морскими пехотинцами — проиграют по всем фронтам. Пожалуй, исключение можно сделать разве что для войск Союза.

КОРПОРАТИВНАЯ СЛУЖБА ОХРАНЫ. Иногда компания, которая спонсирует колонию, может прикрепить к ней свою собственную службу охраны. Охрана не подчиняется ни маршалам, ни морской пехоте, её задача — защищать интересы своего работодателя.

МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТОРГОВАЯ КОМИССИЯ. Орган, который наблюдает за тем, как идёт торговля на просторах космоса. Агенты и инспекторы Комиссии встречаются почти во всех колониях, они следят, чтобы все правила выполнялись, карантин соблюдался и никто ничего не нарушал. Считается, что Торговая комиссия — это независимая организация и перед ней все равны. Ну а на деле она — собственность «Вейланд-Ютани». ■

ПОД ЗАМКОМ

Преступник должен сидеть в тюрьме — это знают все. Тюрьмы на Фронтире бывают разные, заключённых могут как сажать в простые комнаты с решётками на окнах и дверях, так и запирать в камерах сенсорной депривации. На космических станциях порой встречаются одиночные камеры особо строгого режима: в них нет ни воздуха, ни гравитации. Заключённые одеты в скафандры и висят в вакууме.

Другое дело — исправительные учреждения. Большинство из них принадлежит частным компаниям, таким как «Вейланд-Ютани» и «Цзинтай Лонг». За чём же им это, спросите вы. Всё просто:

это источник дешёвой рабочей силы. Как правило, все подобные учреждения выстроены на планетах с крайне неблагоприятными условиями, но зато в них скрыто немало полезных ископаемых. Если везти туда простых рабочих и обеспечивать им все меры безопасности, это будет дорогое удовольствие. А вот заключённые будут работать просто за то, чтобы их лечили, разрешали иногда звонить по межзвёздной связи и выдавали сигареты. Некоторые из этих исправительных колоний могут вмещать аж 2 миллиона преступников. Чтобы уследить за всеми, на затылок каждому арестанту наносят штрихкод.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Если ты не один из этих жалких колонистов, обречённых прозябать в грязи, то наверняка летаешь на чём-то по космосу, останавливаясь лишь на техосмотр. Знакомо? Значит, этот раздел для тебя. Отсюда ты узнаешь всё о межзвёздных путеше-

ствиях и кораблях. Ну и ещё о том, как стирать колонии с лица планеты одним метким ядерным ударом. А что? Так ты наверняка уничтожишь всех тварей до последней.

КЛАССЫ И КОМПОНЕНТЫ КОРАБЛЕЙ

Торговые суда XXII века делятся на модели и классы, отличающиеся друг от друга размерами и весом. Суда классов А–G — это, как правило, лёгкие и относительно недорогие звездолёты. А класс М представляет собой золотую середину: у него и грузовой отсек вместительный, и радиационное излучение от двигателя не сожжёт весь экипаж и электронику. По крайней мере сразу. Такие корабли — славные рабочие лошадки как в Америках, так и в Империи.

Ниже ты найдёшь таблицу, которая описывает несколько самых распространённых классов кораблей и их характеристики: размер экипажа, длину корпуса, сверхсветовую скорость и прочее. Корабли одного класса могут сильно отличаться друг от друга. На странице 182 начинается список

отдельных моделей звездолётов, каждая из которых описана более подробно.

Вот перечень элементов, из которых состоят корабли:

- ▶ **ОСНОВНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ.** Детали, которые встречаются на каждом судне, каким бы оно ни было. Сюда входит мостик, реактор, двигатель и переборки.
- ▶ **ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ.** Дополнительные компоненты, которые встраиваются в корпус корабля. При желании их можно отцепить и заменить на другие.
- ▶ **ОРУДИЯ.** Оружие и защитные орудия.
- ▶ **УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ.** Полностью соответствуют своему названию: это улучшения и дополнения всех видов и свойств.

КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

КЛАСС	ДЛИНА КОРПУСА	ЭКИПАЖ	СВЕРХ- СВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ	ЗАМЕТ- НОСТЬ	СУБСВЕ- ТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ	ПРОЧ- НОСТЬ	БРОНЯ	ОРУДИЯ	МОДУЛЬНЫЕ ОТСЕКИ	ЦЕНА
C	15 м	1–2	—	–1	+2	2	4	—	2 × II размера 4 × I размера	\$2 млн
G	50 м	3–6	20	+0	+1	5	5	1 × II размера 2 × I размера	3 × III размера 5 × II размера 7 × I размера	\$9 млн
M	300 м	7–10	12	+1	—	9	6	1 × III размера 2 × II размера	4 × IV размера 6 × III размера 8 × II размера	\$28 млн
R	700 м	12–18	8	+2	–1	12	7	2 × III размера 4 × II размера	5 × V размера 7 × IV размера 9 × III размера	\$400 млн

НА ГРАНИ ФАНТАСТИКИ

У каждого корабля, на котором стоят вытесняющие или гравитационные двигатели, есть показатель сверхсветовой скорости. Он равен количеству дней, за которое судно преодолевает один парсек. Парсеки — это условные отрезки, на которые расчерчена карта обитаемого космоса. Чем меньше показатель, тем быстрее звездолёт. Ещё не изобрели корабль, который пересекал бы парсек быстрее чем за сутки — обладал бы показателем сверхсветовой скорости меньше, чем 1. Чтобы рассчитать, сколько дней займёт путешествие из точки А в точку Б, умножь показатель сверхсветовой скорости корабля на количество парсеков, которые предстоит пролететь. Например, если этот показатель равен 6, а расстояние равно 9 парсекам, то дорога займёт 54 дня.

ПЕРЕГРУЗКА ДВИГАТЕЛЕЙ. Спешешь куда-то? Инженер всегда может попытаться выжать из двигателей ещё немного скорости. Всегда есть риск, что реактор даст течь и зальёт всех радиаци-

ей, а то и вовсе взорвётся, но кто не рискует — тот не пьёт шампанского, да? Инженер должен пройти проверку **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**, а сам процесс займёт 1 полную смену. При успехе показатель сверхсветовой скорости корабля снижается на 1 ступень (скажем, с 6 до 5), а эффект продержится 1 неделю. При неудаче происходит незначительная утечка радиации (см. таблицу «Незначительные повреждения» на странице 200), поэтому инженер должен немедленно пройти ещё одну проверку **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**. Если и она закончится неудачей, незначительная утечка превращается в серьёзную (см. таблицу «Серьёзные повреждения» на странице 201), а инженер должен пройти третью проверку **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**. При неудаче реактор взрывается, корабль разлетается на куски, а все, кто был на борту, отправляются в лучший из миров. Ускоряться с помощью перегрузки двигателей можно только 1 раз в неделю независимо от успеха проверки.

ЖЁСТКАЯ ПОСАДКА

Корабли, которые способны входить в атмосферу и садиться на поверхность планеты, можно опустить на любой космический камень — хотя никто не обещает мягкую посадку. Обрати внимание: нужно, чтобы корабль обладал аэродинамической конструкцией (см. стр. 180). Спуск на поверхность обычно занимает 1 смену и требует успешной проверки **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. В случае неудачи судно получает незначительное повреждение (пройди проверку d66 и см. таблицу на стр. 200, чтобы узнать, что случилось с кораблём), а команда должна решить, продолжает она посадку или возвращается

на орбиту, чтобы повторить попытку в следующую смену. В первом случае пилот должен пройти ещё одну проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. При неудаче корабль получает серьёзное повреждение (брось 2d6 и см. таблицу на стр. 201, чтобы узнать, что случилось): Если отказывает двигатель или в реакторе образуется пробоина, звездолёт начинает падать — беги к спасательным капсулам! Если корабль всё ещё на ходу, у тебя снова будет выбор — улететь или попытаться в третий раз. Но если провалишь и третью проверку — это конец: корабль разобьётся, а все на борту погибнут.

ПАРАМЕТРЫ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

ПОКАЗАТЕЛЬ СВЕРХСВЕТОВОЙ СКОРОСТИ — количество суток, за которое корабль преодолевает один парсек.

МОДУЛЬНЫЕ ОТСЕКИ — количество внутренних модулей разных размеров, которые можно установить на корабль (см. стр. 172).

СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ — модификатор, который корабль обеспечивает при проверках **ПИЛОТИРОВАНИЯ** (см. стр. 195).

ПРОЧНОСТЬ — количество пунктов структурного урона, который может выдержать корабль, прежде чем выйдет из строя (см. стр. 199).

БРОНЯ — класс защиты корабля.

ОРУДИЯ — количество орудий, которое можно установить на корабль (см. стр. 178).

ЗАМЕТНОСТЬ — базовая сложность обнаружения корабля при помощи сенсоров (см. стр. 169).

ЗНАЧИТ, ТЫ ХОЧЕШЬ СОБСТВЕННЫЙ КОРАБЛЬ?

В этой главе приведены стандартные цены на модели кораблей, которые тут и там встречаются на Фронтире. Более старые суда стоят куда дешевле новых, но и ломаются они чаще. Личный звездолёт — это удовольствие не из дешёвых. Конечно, среди судов со сверхсветовыми двигателями встречаются и частные корабли, но куда чаще они принадлежат корпорациям или военным, а их экипажи работают либо по найму, либо на договорной основе. Порой корпорации сдают свои

корабли в аренду опытным капитанам или командам, а спустя некоторое время позволяют им выкупить судно. Как правило, годовая арендная плата составляет 2% от стоимости корабля. Если ты и твои ребята добьётесь больших успехов на вашей работе, то будете обеспечены до конца дней своих. Если, конечно, не сглупите. Независимость — это роскошь, о которой многие жители Фронтира могут только мечтать. Но эта мечта стоит того, чтобы за неё побороться.



ОСНОВНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ КОРАБЛЯ

Некоторые важные составляющие заменить не так-то просто, но их можно усовершенствовать.

КОРПУС. Каркас космического корабля состоит из сверхпрочных сплавов и композитных блоков, которые выдерживают огромные перегрузки, когда звездолёт разгоняется до невероятных скоростей. В то же время материалы эти достаточно эластичны, чтобы преодолевать сопротивление воздуха, когда корабль входит в атмосферу. Прочность конструкции судна измеряется в пунктах прочности. Когда их запас опускается до нуля, судно выходит из строя (см. стр. 199).

БРОНЯ. Обшивка звездолётов обычно защищена многослойными изоляционными материалами, щитами от микрометеоритных ударов, прочным композитным покрытием и аэрогелем. На военных кораблях броня стоит посерьёзнее, чем на гражданских, но прямое попадание из рельсотрона уничтожит любую защиту из тех, что на данный момент изобрело человечество. Основной параметр брони — это её класс защиты. С точки зрения правил она ничем не отличается от брони, которая защищает людей и транспорт (см. главу 5).

МОСТИК. Мозговой центр корабля, где располагаются боевые посты командира корабля и пилота, центр связи и оборудование для управления сенсорами и двигателями.

СЕНСОРЫ. На кораблях встречаются сенсоры самых разных видов, но все они условно делятся на два типа. Первый — пассивные: оптические и инфракрасные модели, а также радиотелескопы. Ко второму относятся все активные сенсоры, на-

пример радар. Подробнее о сенсорах и о том, как их использовать, рассказано на странице 192.

УЗЕЛ СВЯЗИ. Все космические корабли оборудованы самыми разными антеннами и передатчиками. Некоторые из них годятся для связи на гигантских расстояниях — таких, что сигналу приходится превышать скорость света, чтобы добраться до адресата раньше, чем тот состарится. Другие сойдут для разговоров внутри одной системы.

РЕАКТОР. В 2183 году почти все корабли летают благодаря термоядерным реакторам. Военные корабли используют в качестве топлива измельчённый гидрид лития, а гражданские — тяжёлые изотопы водорода, такие как дейтерий и тритий.

СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ. Обычные ракетные двигатели, которые работают напрямую от реактора. Принцип действия у них очень прост: топливо, например обычный карбонат, вступает в контакт с термоядерной плазмой и нагревается до огромных температур. Раскалённый газ вырывается из сопел — и корабль летит. От показателя субсветовых двигателей зависит модификатор, который корабль обеспечивает при проверках **ПИЛОТИРОВАНИЯ**.

ВЫТЕСНЯЮЩИЙ ДВИГАТЕЛЬ. Сверхсветовой скоростью космические корабли обязаны технологии тахионного шунтирования. «Вытеснители», как и субсветовые двигатели, питаются от реактора, и благодаря им корабли преодолевают световой барьер. Показатель сверхсветовой скорости корабля — это количество дней, за которое судно преодолевает один парсек. Чем меньше показатель сверхсветовой скорости, тем быстрее звездолёт. Подробнее это описано на стр. 169.

ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ

Внутренние модули сильно отличаются друг от друга размерами, и по этой величине их принято делить на пять категорий, которые пронумерованы римскими цифрами по возрастанию. Модуль I категории размером не больше личного транспортного средства, а модуль V категории огромен, как дом, причём не как маленький домик, а как полноценный терминал космопорта. Корабли могут вместить в себя

определённое количество модулей каждого размера. Мелкие модули отлично влезают в отсеки для крупных, а вот в обратную сторону такой трюк не проведёшь. Все описанные ниже модули перечислены в таблице на странице 174 — там также указаны вместительность и цена. Но это далеко не полный список корабельных модулей во вселенной игры «Чужой» — ещё больше их появится в грядущих дополнениях.

АНГАР. В этот отсек могут залетать небольшие корабли. Оборудован системой шлюзов, которая защищает весь корабль от декомпрессии, когда кто-нибудь входит внутрь. Вместительность ангара напрямую зависит от его размеров.

АПАРТАМЕНТЫ КЛАССА ЛЮКС. Просторные и роскошные каюты для высокопоставленных лиц. Как правило, в них имеется сейф и минибар, а в некоторых моделях — даже спасательные капсулы.

ВОЗДУХООЧИСТИТЕЛИ. Аппараты, благодаря которым люди на корабле дышат относительно свежим воздухом. Угольные фильтры собирают все летучие загрязнения, а электролизные машины выделяют кислород из воды. Очистители сильно отличаются друг от друга стоимостью и размерами в зависимости от того, на сколько людей рассчитан корабль.

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК. Трюм с несколькими грузовыми шлюзами. В особо просторных есть даже погрузочные краны. Вместительность и стоимость отсеков зависят от размера.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ. Продвинутая компьютерная система, которая может самостоятельно управлять кораблём, пока команда находится в гиперсне. Два самых популярных варианта — это MU/TH/UR от «Вейланд-Ютани» и A. P. O. L. L. O. от «Сигсона». Подробнее о компьютерных системах рассказано на стр. 132.

КАМБУЗ. То самое место, где все сидят и жуют свои разогретые обеды — набивают желудки после долгих недель гиперсна. Включает нехитрую кухонную технику, холодильную установку и кофеварку. Вместительность и стоимость камбузного отсека зависят от его размера.

КРАН. Мощный лебёдочный механизм, с помощью которого собирают обломки кораблей и прочий космический мусор. Дальше их либо затягивают в грузовой отсек, либо крепят к сцепному устройству.

КРИОКАМЕРЫ. Отсек, где стоят криокамеры для экипажа. Его вместительность и стоимость зависят от его размера. Подробнее о криокамерах рассказано на странице 153.

МЕДОТСЕК. Медпункт и лаборатория в одном. Как правило, здесь имеются всевозможные наборы хирургических инструментов, аптек и лекарственных препаратов (см. стр. 139). Если твой экипаж может позволить себе «Автодока» или медкапсулу Полинга, то вы наверняка поставите их именно сюда.

НАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ. Лаборатория, оборудованная по последнему слову науки и техники. Здесь учёные из вашей команды могут изучать образцы внеземной фауны и не только. Когда один из них пользуется достоинством «исследования», лаборатория обеспечивает ему модификатор +2 при проверке **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ. Все корабли, которые хотят успешно пройти проверку Межзвёздной торговой комиссии, обязаны иметь на борту спасательные челноки или капсулы, которые смогут вместить весь экипаж. Но, по правде говоря, соблюдается это правило не всегда. Далеко не всегда. Подробнее о спасательных капсулах рассказано на странице 175.

СТЫКОВОЧНЫЙ ОТСЕК. Здесь находится шлюз и переходной тоннель, выдвигающийся из корпуса. Если на звездолёте такого отсека нет, он должен или впускать в свой ангар корабли поменьше, или сам залетать в ангары крупных кораблей.

СЦЕПНОЕ УСТРОЙСТВО. С его помощью можно подцеплять к кораблю грузы гигантских размеров, которые весят миллионы тонн и попросту не влезут внутрь: топливные резервуары, очистные модули или атмосферные процессоры. Когда судно перевозит такой груз, его показатель сверхсветовой скорости увеличивается вдвое (к примеру, с 6 до 12).

ТРАНСПОРТНЫЙ АНГАР. Гараж для всевозможного наземного транспорта. Имеет встроенную рампу, чтобы проще было в него заезжать. Вместимость отсека зависит от его размера.

ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ

МОДУЛЬ	РАЗМЕР	ВМЕСТИМОСТЬ/ТИП	ЦЕНА
Ангар	I	Корабль класса А	\$100 тыс.
	II	Корабль класса В	\$250 тыс.
	III	Корабль класса С–D	\$400 тыс.
	IV	Корабль класса E–G	\$800 тыс.
	V	Корабль класса H–M	\$1,2 млн
Апартаменты класса люкс	II		\$1 млн
Воздухоочистители	I	До 10 человек	\$50 тыс.
	II	До 50 человек	\$200 тыс.
	III	До 500 человек	\$1,2 млн
	IV	До 2 500 человек	\$3 млн
Грузовой отсек	I	500 кг	\$10 тыс.
	II	10 тонн	\$25 тыс.
	III	250 тонн	\$100 тыс.
	IV	5 000 тонн	\$250 тыс.
	V	100 000 тонн	\$4 млн
Искусственный интеллект	I		Зависит от модели и серии
Камбуз	I	1 человек	\$20 тыс.
	II	До 10 человек	\$50 тыс.
	III	До 50 человек	\$125 тыс.
	IV	До 500 человек	\$500 тыс.
	V	До 2 500 человек	\$3 млн
Кран	III		\$100 тыс.
Криокамеры	I	1 человек	\$50 тыс.
	II	До 10 человек	\$200 тыс.
	III	До 50 человек	\$2 млн
	IV	До 500 человек	\$15 млн
	V	До 2 500 человек	\$50 млн
Медотсек	II		\$250 тыс.
Научная лаборатория	III		\$100 тыс.
Спасательные капсулы	I	Спасательные капсулы класса А	\$100 тыс.
	II	Спасательные капсулы 20-й серии класса В	\$250 тыс.
	II	Спасательные капсулы 337-й серии (сверхсветовые) класса С	\$500 тыс.
	III	Спасательный модуль класса D	\$1,5 млн
Стыковочный отсек	II		\$1 млн
Сцепное устройство	III		\$600 тыс.
Транспортный ангар	I	Вездеход	\$75 тыс.
	II	Гирокар	\$150 тыс.
	III	Бронетранспортёр, трактор «Дайхотай»	\$250 тыс.
	IV	10 бронетранспортёров	\$800 тыс.
	V	100 бронетранспортёров	\$5 млн

СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ

Когда твой корабль вот-вот разлетится на тысячи кусков, понятно, что ты не захочешь сидеть в нём и смиренно ждать конца. Нет, ты побежишь со всех ног к спасательным капсулам — и сам дьявол не сможет тебя остановить. В экстренных ситуациях MU/TH/UR скинет в них всю информацию о полёте, проложит курс к ближайшему маяку и отправит тебя подальше от корабля, чтобы взрывом не зацепило. А от тебя требуется лишь устроиться поудобнее и наслаждаться фейерверком. И молиться.

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ MU/TH/UR. Все спасательные средства, кроме 337-й серии и челноков с тахионными шунтами, не могут летать со сверхсветовыми скоростями. В стандартной ситуации спасательным средством управляет автопилот, но пассажиры могут заблокировать его и проложить иной курс. Если корабль терпит крушение в атмосфере, спасательное средство сядет на поверхность планеты. Примечание: мягкая посадка возможна не во всех случаях.

СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА КЛАССА А

ВМЕСТИМОСТЬ: 1 человек

ДЛИНА КОРПУСА: 2 метра

Одиночная спасательная капсула в форме гроба. Предназначается только для открытого космоса. Возможности двигателя весьма и весьма ограничены, но зато она умеет погружать пассажира в состояние, близкое к анабиозу, чем выигрывает ему неделю.

СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА 20-Й СЕРИИ КЛАССА В

ВМЕСТИМОСТЬ: 2–4 человека

ДЛИНА КОРПУСА: 6–8 метров

Простая капсула в форме ящика с примитивными двигателями. Внутри довольно тесно. Есть сидения, но нет криокамер. Пассажиры могут выживать в течение 10 дней. Не предназначена для посадки на планеты, сгорит при входе в атмосферу.

СПАСАТЕЛЬНАЯ СВЕРХСВЕТОВАЯ КАПСУЛА 337-Й СЕРИИ КЛАССА С

ВМЕСТИМОСТЬ: 5 человек

ДЛИНА КОРПУСА: 14 метров

Спасательная капсула 337-й серии отвечает всем требованиям Межзвёздной торговой комиссии. Спроектирована компанией «Боденверке Гезелльшафт» на замену устаревшей капсуле BD-409 военного образца. Корпус 337-й серии имеет Г-образную форму. Эти капсулы встречаются практически на любом современном судне. Если корабль вот-вот взорвётся, а его экипаж уже не успеет выйти из криосна, MU/TH/UR попросту переместит камеры криосна в спасательные капсулы и выбросит их в космос. 337-я серия способна продержать человеческий организм в стазисе в течение 50 лет и дольше. Её сверхсветовая скорость не превышает 1,4 парсека, но зато эта капсула может садиться на планетарную поверхность.

СПАСАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ КЛАССА D

ВМЕСТИМОСТЬ: 2–20 человек

ДЛИНА КОРПУСА: 23 метра

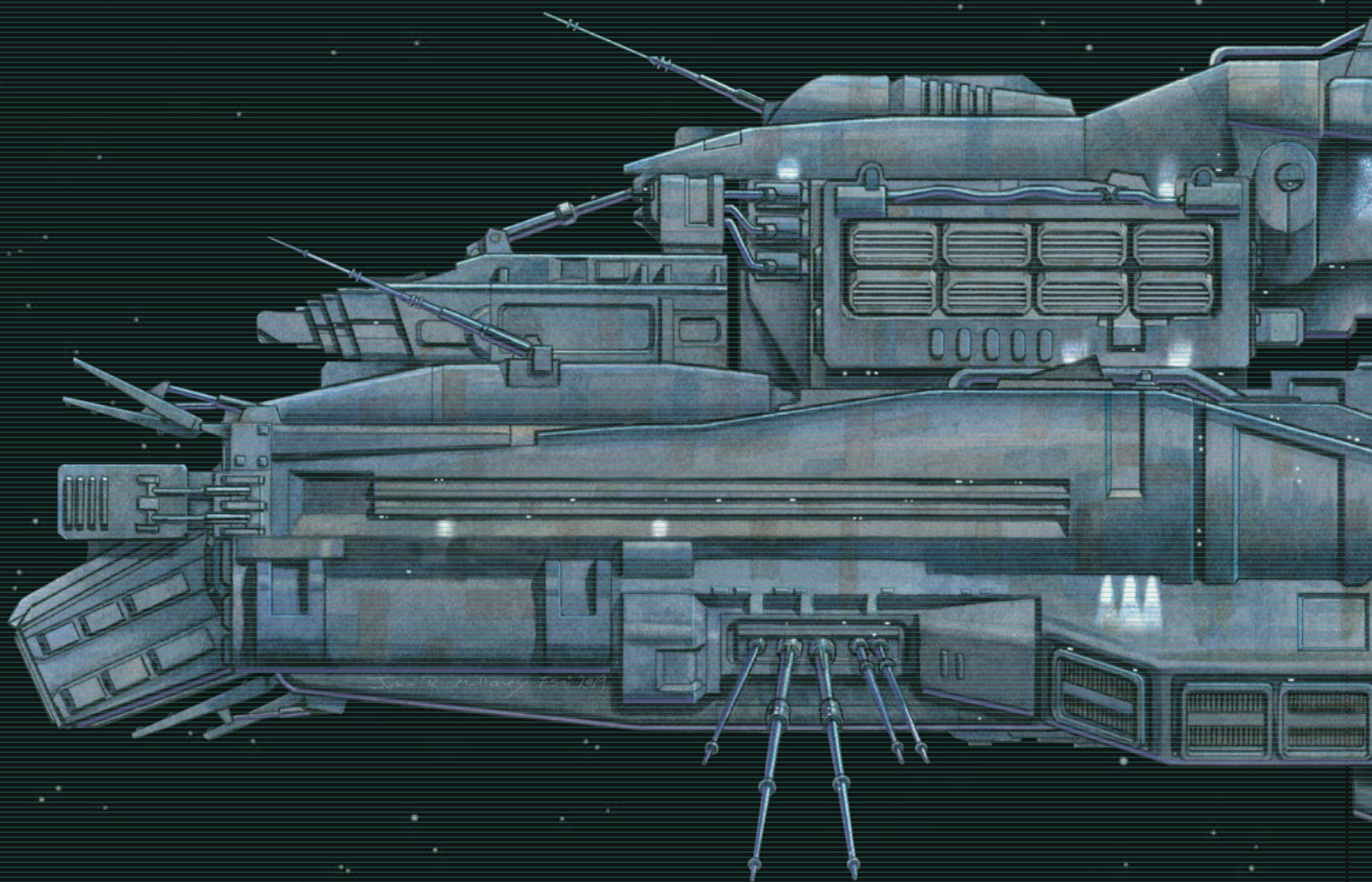
Спасательное судно, которое отличается высокой манёвренностью и встречается на многих первоклассных судах со сверхсветовыми двигателями. Внутри 7 помещений, которые можно менять и переоборудовать как угодно: модуль может стать простым спасательным челноком, роскошными апартаментами для влиятельных лиц и даже экспериментальной научной лабораторией. Три человека могут прожить в ней два года и при этом вести активную жизнь, но при необходимости капсула вмещает до 20 пассажиров в состоянии гиперсна — так они могут дрейфовать 50 с лишним лет. Спасательный модуль годится для посадок на планеты и умеет летать не только в космосе, но и в атмосфере.

КОРАБЛЬ-СБОРЩИК КЛАССА G ДЛЯ РАБОТ
В ДАЛЬНЕМ КОСМОСЕ «КОРВУС»



М О Д Е Л Ь

КОРВУС CM-90S



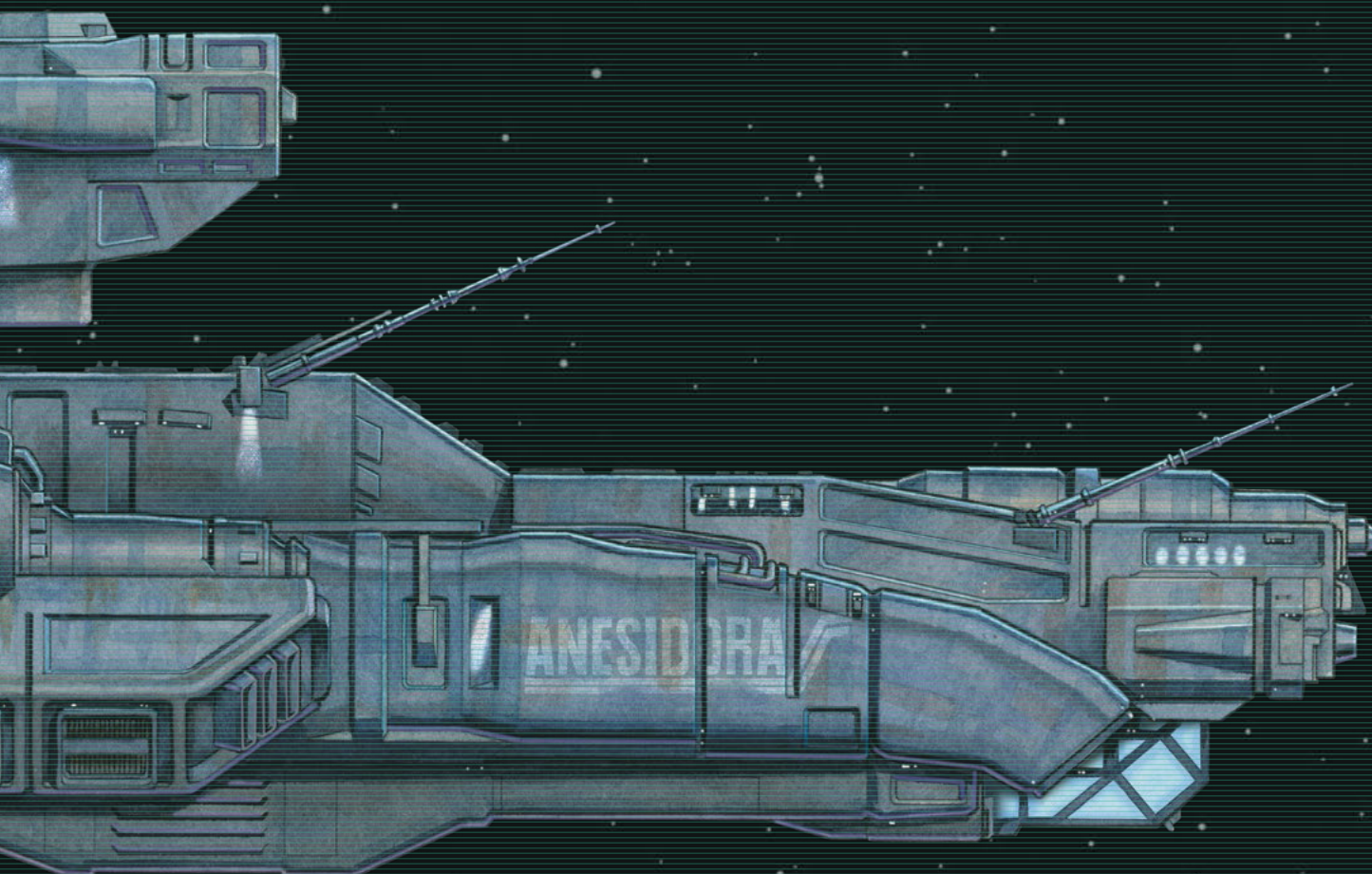
«КОРВУС» СМ-90S

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Локмарт

ЭКИПАЖ: 6 человек

ИИ: МУ/ТН/UR 6000

ДЛИНА КОРПУСА: 54 метра



СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ: 20

ЗАМЕТНОСТЬ: +0

СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ: +1

ПРОЧНОСТЬ: 6

БРОНЯ: 5

ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:

- ▶ Ангар III
- ▶ Грузовой отсек III
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз II
- ▶ Криокамеры II
- ▶ Кран III
- ▶ Очистители воздуха II
- ▶ Спасательные капсулы II
- ▶ Стыковочный отсек II

ОРУДИЯ: нет

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Укреплённый каркас II

КОРАБЕЛЬНЫЕ ОРУДИЯ

Корабельные орудия делятся на два вида: собственно оружие и бортовой комплекс обороны (БКО). Из этой главы ты узнаешь, как и когда их нужно использовать. Орудия можно заменять и вовсе снимать с корабля. Их, точно так же как и модули, принято делить на категории в зависимости от размера.

Однако, в отличие от модулей, корабельные орудия устанавливаются на внешние держатели. Корабли могут нести на себе определённое количество орудий каждого размера. При этом некрупные орудия отлично крепятся на держатели для крупных, но в обратную сторону это не работает.

Корабельные орудия наносят урон по тем же правилам, что и обычное оружие, но масштабы повреждений, разумеется, несравнимы. К тому же в прицел орудий нельзя брать людей и существ.

Все описанные ниже орудия перечислены в таблице на соседней странице — там ты найдёшь ещё и цену. Но это далеко не полный список корабельных орудий, встречающихся во вселенной игры «Чужой», — ещё больше их появится в грядущих дополнениях.

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА. Оружие, без которого не обходится практически ни один военный корабль. Реактивные снаряды, способные поражать цель в безвоздушной среде, откликаются на команды с борта, преодолевают огромные расстояния, а если достигают вражеских кораблей — то вражеским кораблям можно только посочувствовать. Основной недостаток ракет — скорость: им нужно время, чтобы добраться до цели, и потому их может сбить вражеский БКО. В одну батарею обычно помещается восемь снарядов — их надо покупать отдельно.

РЕЛЬСОТРОН. Орудие обороны ближнего действия. Поршень из раскалённой плазмы с безумной силой и скоростью отправляет в полёт тяжёлые металлические снаряды — они проходят сквозь любую обшивку, как горячий нож сквозь масло. Рельсотрон — не особо точное оружие, но зато на **БЛИЖНЕЙ** дистанции оно оставит от вражеского корабля только кучу дымящихся обломков. Когда атака из рельсотрона наносит урон, учитывается лишь половина класса защиты цели (округляй в большую сторону).

ЛУЧЕВАЯ ПУШКА. Ускоряет заряженные частицы и использует их кинетическую энергию, чтобы создавать мощный электромагнитный импульс, от которого перегревается и выходит из строя вся электроника. Лучевые пушки наносят урон по иным правилам, нежели остальное корабельное вооружение. Во-первых, оборонные орудия против них неэффективны. Во-вторых, если цель находится за пределами нулевой дистанции, показатель урона лучевых пушек снижается на 1 пункт за каждую ступень расстояния между ней и целью. В-третьих, они не наносят структурного урона вражескому судну и вредят только составляющим.

ОРБИТАЛЬНЫЕ МИНЫ. Дёшевы и крайне эффективны против незваных гостей, которые хотят попасть к вам на борт. Срабатывают в рамках **БЛИЖНЕЙ** дистанции. Каждая мина приобретается отдельно.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЯДЕРНЫЕ БОЕГОЛОВКИ. Ядерные бомбы, которые можно сбросить с орбиты на какую-нибудь наземную цель, например колонию. Взрыв мощностью 50 мегатонн сотрёт с лица планеты все здания и всех живых существ в радиусе 10 километров. Строения и люди, которым не посчастливилось оказаться в радиусе до 100 километров от эпицентра, серьёзно пострададут. Кроме того, электромагнитный импульс от атмосферного взрыва сожжёт всю незащищённую электронику. Ядерная установка обычно может вместить пять боеголовок. Каждая боеголовка приобретается отдельно.

ЛАЗЕРЫ БЛИЖНЕГО ДЕЙСТВИЯ. Часть БКО, задача которого — сбивать вражеские ракеты и уничтожать снаряды рельсотронов.

СЕНСОРНЫЕ ДРОНЫ. Создают ложные цели для орудий противника. Способны быстро перемещаться и маневрировать. Уводят вражеские ракеты прочь от корабля и запутывают системы наведения рельсотронов.

СЕНСОРНЫЕ ОБМАНКИ. Работают по тому же принципу, что и дроны. Создают ложные метки на радарх противника и сбивают его систему наведения.

ВООРУЖЕНИЕ

ОРУДИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	РАЗМЕР КРЕПЛЕНИЯ	ЦЕНА	СВОЙСТВО
Ракетная установка ближнего действия	+1	3	Дальняя	II	\$12 млн	Цена 1 ракеты — \$100 тыс.
Ракетная установка дальнего действия	+1	4	Предельная	III	\$25 млн	Цена 1 ракеты — \$400 тыс.
Малый рельсотрон	—	3	Ближняя	I	\$1,5 млн	
Средний рельсотрон	—	4	Ближняя	II	\$8,5 млн	Бронебойное
Тяжёлый рельсотрон	—	5	Ближняя	III	\$20 млн	Бронебойное
Лучевая пушка мощностью 400 МэВ	+2	4	Дальняя	II	\$12 млн	Урон меняется в зависимости от расстояния (см. стр. 198)
Лучевая пушка мощностью 800 МэВ	+2	5	Предельная	III	\$30 млн	Урон меняется в зависимости от расстояния (см. стр. 198)
Орбитальные мины	+2	2	Нулевая	II	\$10 тыс.	
Ядерная установка	Непри- менимо	Непри- менимо	Планетарная поверхность	III	\$50 млн	Цена 1 боеголовки — \$1 млн

БОРТОВОЙ КОМПЛЕКС ОБОРОНЫ

ОРУДИЕ	КАЧЕСТВО	РАЗМЕР КРЕПЛЕНИЯ	ЦЕНА
Сенсорные обманки	—	I	\$1,2 млн
Сенсорные дроны	+1	II	\$3,6 млн
Лазеры ближнего действия	+2	III	\$45 млн

КАК УЛУЧШАТЬ КОРАБЛИ

Чтобы усовершенствовать корабль, встроив в него новые модули или орудие, прежде всего нужно отыскать док на крупной космической станции или в колонии. Как правило, стоимость орудий и модулей уже включает в себя работы по их монтажу. Обычно установка занимает от недели и более — всё зависит от размера нового элемента. Если хочешь, чтобы мастера управились побыстрее, придётся доплатить.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Лучшее, на что ты можешь потратить свои кровные, заработанные тяжким трудом доллары, — это, конечно же, улучшение рабочей лошадки, то есть корабля. Ниже перечислены все детали, которые замет-но повысят качество твоих космических странствий.

АЭРОДИНАМИЧЕСКАЯ КОНСТРУКЦИЯ. Теперь корабль может безопасно входить в атмосферу и садиться на любой кусок скалы, болтающийся в космосе. Подробнее о посадке рассказано на стр. 169.

ВНЕШНИЕ МОДУЛИ. К кораблю прикрепляют дополнительный модуль. Его размер не может превышать размер самого крупного модуля, кото-рый уже встроен в корабль. Да, красотой придёт-ся пожертвовать — но кого волнует красота, когда отчаянно не хватает места? Нужный модуль надо покупать отдельно. Это усовершенствование мож-но приобрести дважды.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КРЕПЛЕНИЯ. В корабль встраивают ещё одно крепление для орудий. Его размер не может превышать размер самого круп-ного крепления, которым ты уже располагаешь. Это усовершенствование можно приобрести дважды.

МОЩНЫЕ СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ. Мо-дификатор, который обеспечивают субсветовые

двигатели, повышается на 1 пункт. Это усовершен-ствование можно приобрести дважды.

СИСТЕМА МАСКИРОВКИ. Корабль покрывают особыми панелями, которые поглощают сигналы радаров, а на сопла субсветовых двигателей ве-шают гасители инфракрасного излучения, маски-рующие выхлоп. Заметность корабля снижается на 1 пункт. Это усовершенствование можно при-обрести дважды.

УЛУЧШЕННЫЕ СЕНСОРЫ. Обеспечивают мо-дификатор +1 при проверках, связанных с действи-ем «захват цели» (см. стр. 193). Это усовершенство-вание можно приобрести дважды.

УКРЕПЛЁННАЯ ОБШИВКА. Показатель защи-ты корабля увеличивается на 1 пункт. Это усовер-шенствование можно приобрести трижды.

УКРЕПЛЁННЫЙ КАРКАС. Мастера укрепляют корабельную конструкцию. Максимальная проч-ность повышается на 1 пункт. Это усовершенство-вание можно приобрести трижды.

УСКОРЕННЫЙ ВЫТЕСНЯЮЩИЙ ДВИГА-ТЕЛЬ. Показатель сверхсветовой скорости ко-рабля снижается на 1 пункт. Это усовершенство-вание можно приобрести 6 раз.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ	ЦЕНА
Аэродинамическая конструкция	\$1,8 млн
Внешний модуль, размер I	\$100 тыс.
Внешний модуль, размер II	\$500 тыс.
Внешний модуль, размер III	\$1 млн
Внешний модуль, размер IV	\$4 млн
Внешний модуль, размер V	\$10 млн
Дополнительное крепление, размер I	\$1 млн
Дополнительное крепление, размер II	\$4 млн

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ	ЦЕНА
Дополнительное крепление, размер III	\$10 млн
Мощные субсветовые двигатели	\$1,5 млн
Система маскировки	\$50 млн
Укреплённая обшивка	\$2 млн
Укреплённый каркас	\$1,2 млн
Улучшенные сенсоры	\$2,2 млн
Ускоренный вытесняющий двигатель	\$1,4 млн

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

Звездолёты нуждаются в регулярном техобслуживании. Раз в неделю один член экипажа должен проходить две проверки: **тяжёлой техники** и **информатики**, чтобы убедиться, что с кораблём всё в порядке, и отремонтировать его, если нет. Каждая из этих двух проверок занимает одну смену, каждую может проходить лишь один человек, хотя остальные имеют право ему помогать. Если весь ваш экипаж находится в капсулах гиперсна, то тех-

обслуживание стоит доверить синтетику. Корабельный ИИ, такой как, к примеру, MU/TH/UR, может взять на себя проверку **информатики**, но для проверки **тяжёлой техники**, увы, нужны руки. Если проверка заканчивается неудачей или судно остаётся без техосмотра в течение одной недели, то оно получает незначительное повреждение. Пройди проверку d66 и загляни в таблицу на странице 200, чтобы узнать, что случилось с кораблём. ■



КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ 2183 ГОДА

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ 2183 ГОДА

КЛАСС	МОДЕЛЬ	НОМЕР	РОЛЬ	ЦЕНА
С	«Старкаб»		Лёгкий челнок для межпланетных перелётов	\$2,3 млн
Г	«Корвус»	СМ-90S	Корабль-сборщик для работ в дальнем космосе	\$17 млн
М	«Бизон»	СМ-88G	Грузовое судно	\$36 млн
		СМ-88H	Тягач	\$43 млн
	«Стар Клиппер»	CYG-NS3	Транспортное судно	\$37 млн
Конестога	«Фрегат»	RRTT-3	Военный транспорт быстрого реагирования	\$1,04 млрд

МОДЕЛЬ «КОРВУС» СМ-90S

КОРАБЛЬ-СБОРЩИК КЛАССА Г ДЛЯ РАБОТ В ДАЛЬНОМ КОСМОСЕ

Собирать обломки космических кораблекрушений — работёнка пыльная, и даже весьма, но зато прибыльная. И пусть крошечный «Корвус» — модель не самая новая, зато надёжная и добротная. Она хорошо прижилась на Фронтире. Четыре мощных мультивекторных двигателя с лёгкостью вытянут любой груз, а с мостика, расположенного под фюзеляжем, очень удобно наблюдать за командой, пока та занята делом в открытом космосе. На корабле стоит кран, которым можно как поднимать тяжести, так и брать на буксир сломанные суда. Здесь, как и почти на любом звездолёте от «Локмарта», имеется внешний подъёмник — он перемещает грузы в просторный ангар, где они хранятся в невесомости. Мощные двигатели и прочные буксировочные краны «Корвуса» практически ставят его на один уровень с судами класса М, пусть он и несколько уступает им в размерах.

Порой поиск уцелевших деталей среди космического мусора идёт наперекосяк. К примеру, в гигантской железяке, которая выглядит весьма многообещающе, вдруг обнаруживается неисправный реактор — и он вот-вот рванёт. Но инженеры «Корвуса» предусмотрели и такие случаи: сверху к судну прицеплена спасательная капсула, куда поместится почти вся команда. На ней можно спокойно дрейфовать в космосе целых три месяца.

ИЗВЕСТНЫЕ СУДА. В 2130 году в секторе Тартар останки погибших кораблей собирало судно под названием «Анесидора». Ему пришёл конец, когда станция «Севастополь» сошла с орбиты и сгорела в атмосфере KG-348. Сейчас в районе станции «Анкорпойнт» промышляет корабль капитана Клары Оденкёрк — «Катарос». Бюро колониальных маршалов расследует, не имеет ли Клара отношения к тому, что звездолёты в Дальнем Пределе стали подозрительно часто выходить из строя. Не зря же «Катарос» почти всегда первым прилетает на место любого крушения.

«КОРВУС» CM-905**ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:** «Локмарт»**ЭКИПАЖ:** 6**ИИ:** MU/TH/UR 6000**ДЛИНА КОРПУСА:** 54 м**СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ:** 20**ЗАМЕТНОСТЬ:** +0**СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ:** +1**ПРОЧНОСТЬ:** 6**БРОНЯ:** 5**ОРУДИЯ:** нет**ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:**

- ▶ Ангар III
- ▶ Грузовой отсек III
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз II
- ▶ Криокамеры II
- ▶ Кран III
- ▶ Очистители воздуха II
- ▶ Спасательные капсулы II
- ▶ Стыковочный отсек II

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Укреплённый каркас II

МОДЕЛЬ «БИЗОН» CM-88G**ГРУЗОВОЕ СУДНО КЛАССА M**

Один из самых популярных звездолётов для перевозки грузов по торговым маршрутам. Практически не изменился внешне за последнюю сотню лет. Изначально задумывался как межзвёздный крейсер, но вскоре оказалось, что его класс и вместительность идеально отвечают всем правилам и требованиям Торговой комиссии для грузовых судов. Некоторые предприниматели даже ставили в «Бизона» современные двигатели и превращали

его в тягач. Со временем «Локмарт» решил выпускать эти корабли в самых различных вариантах и с разными возможностями, на любой вкус. Современные модели, такие как G, оборудованы более совершенными сверхсветовыми двигателями и устройствами связи, чем их предшественницы, модели B и D, хотя внутренне и внешне корабль остался точно таким же. Ну разве что модель G выглядит не так мрачно. «Бизоны», предназначенные которых — возить сырьё и товары, могут похвастаться гигантскими грузовыми отсеками.

«БИЗОН» CM-88G**ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:** «Локмарт»**ЭКИПАЖ:** 7**ИИ:** MU/TH/UR 6500**ДЛИНА КОРПУСА:** 334 м**СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ:** 12**ЗАМЕТНОСТЬ:** +1**СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ:** +0**ПРОЧНОСТЬ:** 9**БРОНЯ:** 6**ОРУДИЯ:** нет**ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:**

- ▶ Воздухоочистители II
- ▶ Грузовой отсек IV × 4
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз II
- ▶ Криокамеры II
- ▶ Медотсек II
- ▶ Спасательные капсулы II × 2
- ▶ Стыковочный отсек II

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Аэродинамическая конструкция

МОДЕЛЬ «БИЗОН» СМ-88Н

ТЯГАЧ КЛАССА М

88Н — это уже не столько грузовой корабль, сколько полноценный тягач. Прежде, чтобы заменить двигатель и усовершенствовать сопло, «Бизону» требовалась капитальная перестройка. Но в моделях Н все двигатели модульные, их легко вытаскивать и встраивать на их место новые. Теперь можно без особого труда поменять «Сатурн Джей» на «Роллс Ройс», и процесс займёт всего-то неделю. С новыми двигателями 88Н может перевозить тяжёлые очистные модули, перерабатывающие заводы, атмосферные процессоры, орбитальные станции и целые жилые комплексы. По правде го-

воря, это не предел для «Бизона» — в него встанут даже ещё более мощные двигатели. Вот только это заметно утяжелит судно, изменив его класс, — и пропадёт весь смысл использовать его как тягач.

ИЗВЕСТНЫЕ СУДА. Злосчастный «Ностромо» был как раз «Бизоном» 88В, перестроенным под тягач, — его конфигурация очень походила на устройство модели Н. В 2120 году «Ностромо» был уничтожен вместе с перерабатывающим модулем, который он перевозил, когда уорент-офицер включил корабельную систему самоуничтожения. Причины такого поступка до сих пор остаются неизвестными.

«БИЗОН» СМ-88Н

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: «Локмарт»

ЭКИПАЖ: 7

ИИ: МУ/ТН/UR 7000

ДЛИНА КОРПУСА: 334 м

СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ: 8

ЗАМЕТНОСТЬ: +1

СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ: +0

ПРОЧНОСТЬ: 9

БРОНЯ: 6

ОРУДИЯ: нет

ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:

- ▶ Воздухоочистители II
- ▶ Грузовой отсек IV × 2
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз II
- ▶ Криокамеры II
- ▶ Медотсек II
- ▶ Спасательные капсулы II × 2 (челноки «Старкаб»)
- ▶ Стыковочный отсек II
- ▶ Сцепное устройство III

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Аэродинамическая конструкция
- ▶ Ускоренные вытесняющие двигатели × 4

МОДЕЛЬ «СТАР КЛИППЕР» CYG-NS3

ТРАНСПОРТНОЕ СУДНО КЛАССА М

«Стар Клиппер» — это устаревшая локмартовская модель, которая тем не менее всё ещё пользуется популярностью на Фронтире. С потолка грузового от-

сека свисают крепления для криокамер, на которые можно вешать дополнительные капсулы гиперсна. Многие «Стар Клипперы» принадлежат не компаниям, а отдельным людям, и те либо возят на них товары, либо сдают под чартерные межколониальные рейсы.

«СТАР КЛИППЕР» СУБ-N53**ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:** «Локмарт»**ЭКИПАЖ:** 6**ПАССАЖИРЫ:** 200 (в гиперсне)**ИИ:** MU/TH/UR 6500**ДЛИНА КОРПУСА:** 300 м**СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ:** 6**ЗАМЕТНОСТЬ:** +1**СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ:** +1**ПРОЧНОСТЬ:** 9**БРОНЯ:** 6**ОРУДИЯ:** нет**ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:**

- ▶ Воздухоочистители III
- ▶ Грузовой отсек III × 4
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз III
- ▶ Криокамеры IV
- ▶ Медотсек II
- ▶ Спасательные капсулы II × 4
- ▶ Стыковочный отсек II

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Аэродинамическая конструкция
- ▶ Ускоренные вытесняющие двигатели × 6
- ▶ Мощные субсветовые двигатели

ЧЕЛНОК «СТАРКАБ»**СУДНО ДЛЯ МЕЖПЛАНЕТНЫХ ПЕРЕЛЁТОВ КЛАССА С**

Ещё одна устаревшая модель, которой нашлось применение на Фронтире. Здесь её часто используют как вспомогательный транспорт на грузовых и других крупных судах. В самых древних «Старкабах» стоит всего две криокамеры, более поздние модели могут похвастаться аж тремя. Звездолёт оборудован дополнительными двигателями, которые позволяют ему одинаково быстро разгоняться и снижать скорость, если понадобится. «Старкаб» способен достигать сверхсветовых скоростей и преодолевать так небольшие расстоя-

ния — максимум 13 парсеков, потом потребуется дозаправка. В 2122 году уорент-офицер Рипли сбежала на одном таком с корабля «Носторомо», перед тем как тот разлетелся на куски. Челнок назывался «Нарцисс», он был одним из двух «Старкабов» на борту тягача. Второй челнок — «Салмакида» — был повреждён в результате одной неудачной посадки и отправился в ремонт. В свой последний полёт «Носторомо» отправился только с одним челноком. Сейчас такое бы никто не допустил: новейшие протоколы Межзвёздной комиссии запрещают покидать порт с неполным набором спасательных средств.

«СТАРКАБ»**ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:** «Локмарт»**ЭКИПАЖ:** 1**ПАССАЖИРЫ:** 3 (в гиперсне)**ИИ:** нет**ДЛИНА КОРПУСА:** 16 м**СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ:** 15**ЗАМЕТНОСТЬ:** -1**СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ:** +2**ПРОЧНОСТЬ:** 2**БРОНЯ:** 4**ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:**

- ▶ Воздухоочистители I
- ▶ Грузовой отсек I
- ▶ Криокамеры II

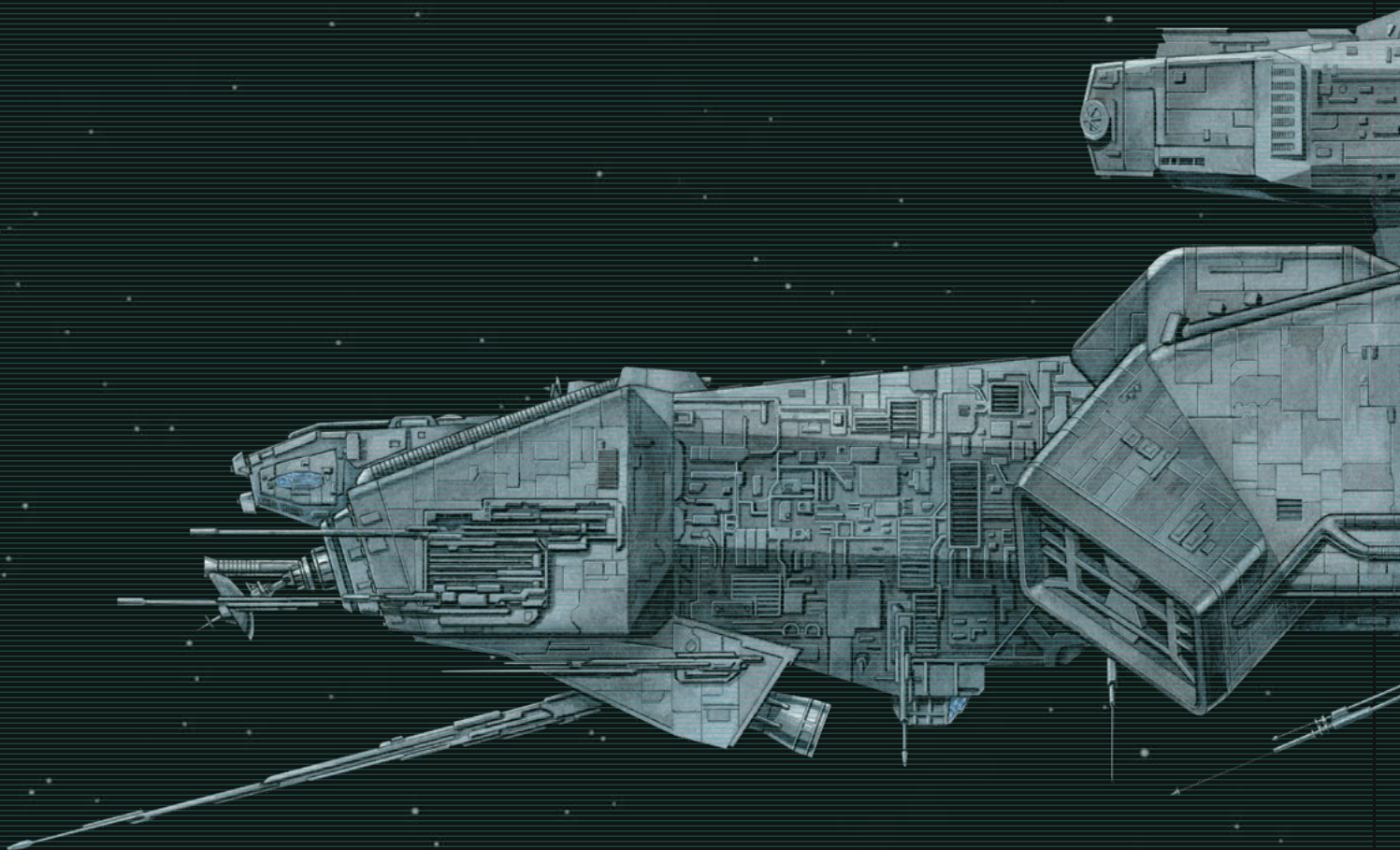
УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ: нет**ОРУДИЯ:** нет

КОММЕРЧЕСКИЙ ТЯГАЧ КЛАССА М



МОДЕЛЬ

БИЗОН СМ-88Н



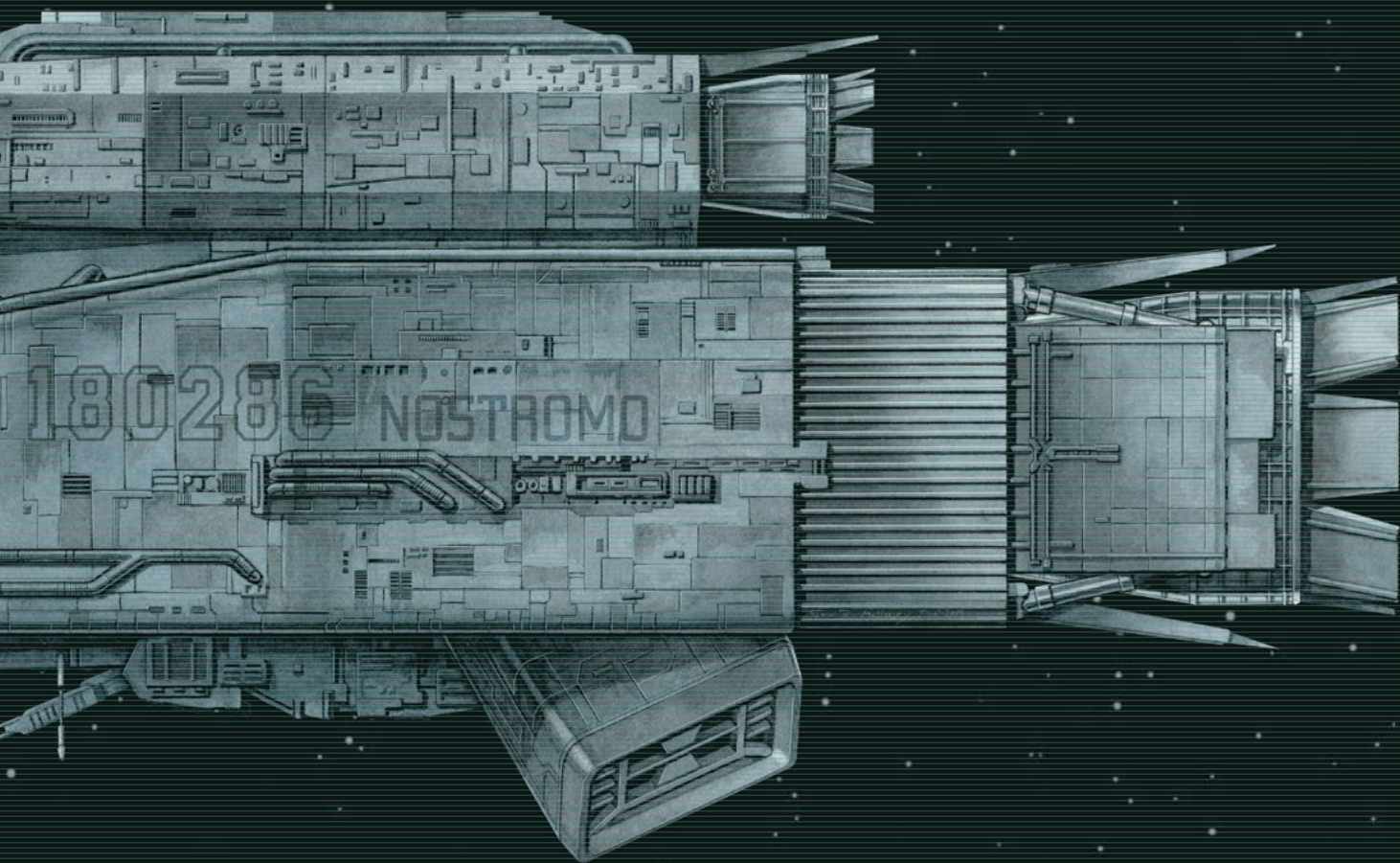
«БИЗОН» СМ-88Н

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: «Локмарт»

ЭКИПАЖ: 7

ИИ: MU/TH/UR 7000

ДЛИНА КОРПУСА: 334 м



СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ: 8

ЗАМЕТНОСТЬ: +1

СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ: +0

ПРОЧНОСТЬ: 9

БРОНЯ: 6

ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:

- ▶ Воздухоочистители II
- ▶ Грузовой отсек IV × 2
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз II
- ▶ Криокамеры II
- ▶ Медотсек II
- ▶ Спасательные капсулы II × 2 (челноки «Старкаб»)
- ▶ Стыковочный отсек II
- ▶ Сцепное устройство III

ОРУДИЯ: нет

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Аэродинамическая конструкция
- ▶ Ускоренные вытесняющие двигатели × 4

ФРЕГАТ КЛАССА «КОНЕСТОГА»

Универсальный боевой корабль, которым часто пользуются колониальные маршалы и морская пехота. Его внутреннее пространство сконструировано по модульному принципу, а в корпус встроено немало точек крепления для орудий, поэтому корабль легко оснащать и переоснащать в зависимости от боевой миссии. «Конестогу» можно превратить и в научное судно, и в военный грузовоз, и в космический госпиталь, но чаще всего он перевозит отряды военных и полицейских. Искусственный интеллект MU/TH/UR 9000 может выполнять боевые задания без помощи команды, хотя посадить корабль на землю не сумеет. В подфюзеляжных ангарах «Конестог» хранятся челноки, в которых войска высаживаются на планету. Кроме того, на судно можно повесить внешний док для истребителей. Сам корабль разработала дочерняя компания «Вейланд-Ютани», поэтому «Конестогой» пользуются не только военные, но и служащие корпораций. В своё время Колониальная морская пехота заказала 36 таких фрегатов, сегодня на ходу остаётся примерно 25. Сколько «Конестог» у «Вейланд-Ютани» — неизвестно, потому что строили их на территории Независимых

колоний, где никто не мог отследить этот процесс. Военный корабль «Конестога» — это грозная сила, с которой нужно считаться. Если столкнёшься с таким, веди себя хорошо, а не то пожалеешь.

ИЗВЕСТНЫЕ СУДА. Почти все истории о кораблях-призраках, которые рассказывают на Фронтире, связаны со злосчастным транспортником «Сулако». Ещё один интересный корабль — это «Патна», медицинский фрегат, который уже много раз посещал станцию «Анкорпойнт». «Патна» представляет собой личный штаб одного из ответственных руководителей «Вейланд-Ютани» Майкла Бишопы. В ней имеется шесть научных лабораторий, целый отсек, выделенный под операционную, с десятками медкапсул, а охраняет её взвод наёмников. Но это вряд ли полный список сюрпризов, которые таятся в её железном брюхе. Поговаривают, что «Патна» перевозила ядерные боеголовки через территории Союза и Америк — а ведь это самым вопиющим образом нарушает сразу два соглашения: Договор по сокращению стратегического вооружения и Вашингтонский договор. ■

ФРЕГАТ КЛАССА «КОНЕСТОГА»

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: «Вейланд-Ютани»

ЭКИПАЖ: 12 (или MU/TH/UR 9000 и один андроид от «Гипердайн Системс»)

ВОЕННОСЛУЖАЩИЕ НА БОРТУ: 90

ДЛИНА КОРПУСА: 731 м

СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ: 2

ЗАМЕТНОСТЬ: +0

СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ: +1

ПРОЧНОСТЬ: 12

БРОНЯ: 10

ОРУДИЯ:

- ▶ Ракетная установка дальнего действия
- ▶ Тяжёлый рельсотрон
- ▶ Лучевая пушка мощностью 800 МэВ
- ▶ Орбитальные мины (60 штук)
- ▶ Ядерная установка (20 боеголовок)
- ▶ Лазеры ближнего действия
- ▶ Сенсорные дроны
- ▶ Сенсорные обманки

ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:

- ▶ Ангар IV
- ▶ Воздухоочистители IV
- ▶ Грузовой отсек III
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз IV
- ▶ Криокамеры IV
- ▶ Медотсек II
- ▶ Спасательные капсулы I × 20
- ▶ Стыковочный отсек II

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Мощные субсветовые двигатели
- ▶ Система маскировки
- ▶ Улучшенные сенсоры
- ▶ Ускоренные вытесняющие двигатели × 6

БАЙКА КОНТРАБАНДИСТА

В общем, я скорешился с этим ублюдком Томлендом и мы отправились в рейс к Волкусу. Мы проскользнули границу НКВС и уже готовились забрать полнёхонький топливный модуль, предназначенный для какой-то задрипанной колонии в Дальнем Пределе. Не помню, как она звалась. Это было десять-одиннадцать долбанных лет тому назад. Мой знакомец (парень, который доставлял посылочку) только что отцепил модуль от своего тягача, как вдруг — угадай-ка, кто выскочил, как чёрт из табакерки? Пограничники, будь они неладны. Колониальные маршалы на «Конестогге». Посыльный перепугался и давай палить в ищеек из бурильного лазера. Да-да, прям палить. Им это ни капли не понравилось, так что они зарядили как следует рельсовую пушку и шмальнули ему прямо в задницу. Тягач разнесло пополам. Ну и, конечно, зацепило долбанный энергомодуль. Аккумуляторы разлетелись ко всем чертям. «Кони» задело взрывом, а мы под шумок руки в ноги и валить. Но ищейки с нами ещё не закончили: кинулись следом — в прямом смысле «следом». Томленд летел строго по прямой. Лавировал только для того, чтобы маршалы всегда оставались в хвосте. Я уж подумал, что у него крыша поехала, а потом заметил, что «Кони»-то по нам и не стреляет — даже предупредительного не сделала. Томленд когда-то был воякой и своё дело знал. Он сообразил, что, когда модуль взорвался, импульс — который электромагнитный — поджарил ей все ракетницы и лучевые пушки, а вот рельсотроны ещё должны были работать. Оказывается, эта жирная дрянь не может стрелять из своих здоровых пушек в то, что прямо у неё перед носом, — этот самый нос мешает. Представь себе, вся такая расфуфыренная, грозная, а у самой слепое пятно спереди и за кормой. Томми так и летел себе в этом слепом пятне, пока мы не врубили сверхсветовые. Ищейки остались разгребать весь этот бардак. Что в итоге: грузу хана, знакомцу тоже, законники в бешенстве, «Кони» поджарилась. Ну а мы спаслись. Я бросил корабль, отошёл от дел и стал скотоводом на Терраформе 3. Мне теперь неплохо живётся, даже лучше, чем прежде. Я сюда, на «Анкорпойнт», заглянул, только чтобы мясо продать. ■

ПОДСЛУШАНО В КЛУБЕ «ОКИ» НА СТАНЦИИ «АНКОРПОЙНТ»

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

На дворе 2183 год, в космосе тут и там случаются стычки — быстрые, свирепые и безжалостные. Чаще всего победа в них достаётся тому, кто первым заметит врага и займёт лучшую позицию. Этот раздел посвящён таким стычкам и научит вас вести сражения в межзвёздной пустоте. Важно понимать, что правила, с которыми вы познакомитесь, рассчитаны на небольшую битву, где сходятся всего несколько судов. Но большего и не требуется, ведь самое типичное боевое столкновение в космосе — это дуэль между двумя кораблями.

Космические сражения длятся заметно дольше, чем сражения между персонажами, — и в игре, и в реальном времени. Вот почему такие стычки делятся на ходы (см. стр. 83), а не на раунды.

ДИСТАНЦИЯ И ОБЛАСТИ

Космос поистине огромен, и потому нет никакого смысла отслеживать точное расстояние между кораблями. В игре оно рассчитывается с помощью условных областей. Примерно так же дело обстоит и в сражениях между персонажами, однако у космических битв есть два существенных отличия. Во-первых, в космосе одна область может охватывать сотни и даже тысячи километров. А во-вторых, в игре корабли двигаются лишь в одном измерении: вдоль воображаемой линии, которую можно проложить через них и которая отражает расстояние между ними. Это, разумеется, всего лишь упрощённая модель того, что на самом деле происходит в трёхмерном космическом пространстве.

КАРТА КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ.

Чтобы всегда знать, на каком расстоянии друг от друга находятся корабли, используйте карту космического сражения. Её можно найти в конце этой книги (или на сайте «Студии 101»).

ДИСТАНЦИЯ. В космическом сражении расстояние между вами и вашими противниками можно разделить на пять ступеней (см. ниже).

Запомните: в космосе действуют три важных правила. Первое: побеждает тот, кто стреляет первым. Второе: дистанция решает всё. Третье: здесь нельзя так просто взять и развернуться.

ВЫДЕРЖКА ИЗ «СТАРТАК-76», ВВОДНОГО
СЕМИНАРА В КОЛЛЕДЖЕ КОЛОНИАЛЬНОЙ
МОРСКОЙ ПЕХОТЫ СОЕДИНЁННЫХ ШТАТОВ.
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ — ПОЛКОВНИК ДЖЕЙМС
МОРТИМЕР, ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКИЕ СИЛЫ
СОЕДИНЁННЫХ ШТАТОВ

КОРАБЕЛЬНЫЕ ДОЛЖНОСТИ

Команда космического корабля может состоять как из одного-единственного человека, так и из множества людей. Обычно в ходе сражения экипаж распределяется по нескольким боевым постам (их список вы найдёте ниже, в этом же параграфе). На малых кораблях один персонаж может выполнять сразу несколько обязанностей. Имейте в виду, что корабельный компьютер класса MU/TH/UR (или похожий) способен заменить человека на любом посту или даже на всех, если понадобится.

- **КАПИТАН** командует кораблём, отдаёт приказы и вытягивает карту инициативы.
- **ШТУРМАН-ОПЕРАТОР** управляет корабельными сенсорами и проходит проверки **ИНФОРМАТИКИ**.
- **ПИЛОТ** сидит за штурвалом. Проходит проверки **ПИЛОТИРОВАНИЯ**, на которые действует модификатор, равный показателю маневровых двигателей корабля.
- **БОРТСТРЕЛКИ** ведут огонь из корабельных орудий, проходят проверки **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**. Как правило, каждое оружие или БКО требует, чтобы им управлял хотя бы один стрелок.
- **БОРТИНЖЕНЕРЫ** отвечают за аварийный ремонт оборудования, проходя проверки **ИНФОРМАТИКИ** или **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**.

ДИСТАНЦИЯ

ДИСТАНЦИЯ ОПИСАНИЕ

Нулевая	Корабли находятся в одной области. Можно идти на таран и брать противника на абордаж
Ближняя	Корабли находятся в соседних областях. Предел видимости
Средняя	Корабли разделены двумя областями
Дальняя	Между кораблями до четырёх областей
Предельная	Между кораблями до восьми областей. Предел действия сенсоров

СКОРОСТЬ СБЛИЖЕНИЯ

Космические суда летают с огромной скоростью. Два корабля, которые следуют разными курсами, сблизятся лишь ненадолго, а потом разойдутся и уже не смогут стрелять друг в друга. Резко сменить курс — задача не из простых, а это значит, что большинство сражений заканчиваются очень быстро.

Когда два корабля подлетают друг к другу, ведущий решает, с какой скоростью они сближаются поначалу. Обычно начальная скорость каждого ко-

рабля равна двум областям за ход, но суда могут сокращать дистанцию быстрее или медленнее в зависимости от ситуации. Если два корабля летят в одном направлении, то скорость их сближения равна нулю.

Если в космосе встречаются три корабля и больше, они распределяются по двум группам друг напротив друга. В этом случае начальная скорость сближения задаётся для групп в целом, а не для отдельных судов.



ОБНАРУЖЕНИЕ

Корабельные сенсоры способны засекают объекты в рамках **ПРЕДЕЛЬНОЙ** дистанции (до восьми областей включительно). Когда два судна оказываются на расстоянии действия сенсоров, они автоматически замечают друг друга. Если вы используете карту космического сражения, возьмите по жетону, каждый из которых будет представлять один корабль, и поместите их на крайние области (с отметками +4 и -4). Если у вас есть официальный набор карт и жетонов для игры «Чужой» (продаётся отдельно), используйте фишку корабля, положив её стороной с символом сигнала вверх.

ТРАНСПОНДЕРЫ. На каждом гражданском судне во время полёта должен быть включён транспондер. Транспондер сообщает текущие координаты корабля, его класс, порт приписки и пункт назначения. Если у корабля, который летит вам навстречу, включён транспондер, вы немедленно узнаете всю эту информацию и можете при желании взять судно на мушку (см. ниже). Если у вас есть набор карт и жетонов, переверните фишку с символом сигнала, положив её вверх той стороной, на которой изображён корабль в прицеле.

БЕЗ ЛИШНЕГО ШУМА. К судну с выключенным транспондером относятся настороженно — это вне закона, так летают только военные и преступники. Если транспондеры приближающегося корабля выключены, ваш штурман-оператор должен успешно провести захват цели (см. ниже), прежде чем вы сможете взять этот корабль в прицел своих орудий. До той поры не переворачивайте жетон с символом сигнала.

КАК СНИЗИТЬ ЗАМЕТНОСТЬ. Чем дальше вас не замечают, тем лучше для вас. В космосе корабли выдаёт тепловое и электромагнитное излучение — если вы ослабите его, вам будет куда проще одержать верх. Выключите двигатели и сенсоры — и встречные суда уже не смогут так просто брать вас в захват. Если вы ждёте неприятностей, то можете затаиться заранее, ещё до того, как повстречаете кого-нибудь. Выключив сенсоры, вы снизите показатель заметности на одну единицу, а заглушив двигатель — на две. Помните, что с нерабочими сенсорами вы не можете брать цели в захват, а если остановлены двигатели, то вам недоступно ни одно действие, которое требует проверки **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. Перезапуск систем займёт ровно один ход. Больше информации вы найдёте ниже, в параграфе «Действия штурман-оператора».

ТИШИНА В ОТСЕКАХ

ВЫКЛЮЧЕННЫЙ МЕХАНИЗМ	ЗАМЕТНОСТЬ	ПЕРЕЗАПУСК
Сенсоры	-1	Один ход (выполняет штурман-оператор)
Двигатель	-2	Два хода (выполняет бортинженер)

ИНИЦИАТИВА И ХОДЫ

Если вы заметили другой корабль на границе действия ваших сенсоров — сразу тяните карты инициативы. Принцип здесь такой же, как и в сражении между персонажами (см. стр. 87), однако карты тянут только капитаны кораблей. В космическом сражении один ход состоит из четырёх фаз, в каждой фазе экипаж может предпринять одно действие. Действия нужно совершать по очереди, в порядке инициативы, а затем, когда оба экипажа сделали всё, что намеревались, можно переходить к следующей фазе.

- 1. СЕНСОРНАЯ ФАЗА
- 2. ПИЛОТАЖНАЯ ФАЗА (СЮДА ЖЕ ВХОДИТ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)
- 3. ОГНЕВАЯ ФАЗА
- 4. ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

КАК ОБЪЯВЛЯТЬ ДЕЙСТВИЯ

В начале каждой фазы капитаны кораблей отдают приказы членам экипажа (штурман-оператору, пилоту, бортстрелку и бортинженеру). Те могут подчиниться и предпринять указанное действие (список доступных в каждой фазе действий вы найдёте на следующей странице). Каждый персонаж может совершить только одно действие в свою фазу: в космическом сражении не бывает ни быстрых, ни стандартных действий. Здесь нельзя проворачивать трюки, но зато каждое действие имеет свои особенные эффекты — их можно использовать, если на кубиках выпадут дополнительные .

Кроме того, в космическом сражении трудно предугадывать действия врага, в отличие от сражений между персонажами, поэтому команды выбирают действия втайне. Затем экипажи обоих кораблей одновременно раскрывают свои на-

мерения, и персонажи предпринимая действия в порядке инициативы. Как только подходят к концу все четыре фазы, начинается новый ход.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ. Некоторые действия в космическом сражении считаются ответными. В качестве ближайшей аналогии можно привести защиту в ближнем бою. Такое действие нарушает обычный порядок, определённый инициативой.

ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ. Чтобы объявлять о своих намерениях, вы можете использовать фишки приказов (входят в набор карт и жетонов). Игрок или ведущий берёт жетон с выбранным действием, не показывая его сопернику, а затем раскрывает его. Если набора нет, можно просто записывать действия.

СТОИТ ЛИ ВЫПОЛНЯТЬ ПРИКАЗЫ?

Обычно члены экипажа должны следовать приказам капитана. Однако некоторые персонажи могут ослушаться и предпринять другое действие, если сочтут нужным. Помните: у неповиновения обяза-

тельно будут последствия — капитан наверняка этого так не оставит. Вероятно, возмутятся и другие члены команды. Всё это можно (и желательно) в дальнейшем разыграть в небольшой сценке или в нескольких.

1. ДЕЙСТВИЯ ШТУРМАНА—ОПЕРАТОРА

В сенсорной фазе штурман-оператор каждого корабля может выполнить одно из представленных ниже действий.

ЗАХВАТ ЦЕЛИ. Чтобы провести захват цели, то есть вражеского судна, пройди проверку **ИНФОРМАТИКИ**. На неё действует модификатор, который складывается из дистанции, заметности корабля противника и других факторов (см. таблицу на следующей странице). Если ты преуспеешь, то захватишь цель, а это значит, что в текущем ходу вы можете взять чужое судно в прицел своих орудий. Если у вас есть набор жетонов и карт, переверните фишку с символом сигнала так, чтобы стало видно изображение корабля.

В ходе дальнейшей битвы тебе нужно будет каждый раз заново захватывать цель, чтобы вести по ней огонь. Однако если противник не предпримет ответных действий (см. далее), то проходить

проверки необязательно — ты автоматически успешно захватываешь цель.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ ЗАХВАТУ. Ответное действие. Если вражеский корабль пытается взять вас в захват, ты можешь попытаться сбить этот захват и ускользнуть. К примеру, можно ослабить тепловое и электронное излучение корабля или уйти в слепую зону вражеских сенсоров — тут сгодится ближайшая звезда. Для этого пройди проверку **ИНФОРМАТИКИ** — каждый твой  отменяет один , выпавший на кубиках противника. Кроме того, ты можешь снизить вашу заметность, отключив сенсоры и/или двигатели своего корабля, — это считается частью действия (см. стр. 192).

ПЕРЕЗАПУСК СЕНСОРОВ. Если ваши сенсоры отключены, их перезапуск займёт один ход. Проводить проверку не требуется.

КОСМИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

ФАЗА	ДЕЙСТВИЕ	НАВЫК	ЭФФЕКТ
1. Сенсорная	Захват цели	Информатика	Захватывает цели. Позволяет предпринимать действие «стрельба из орудия»
	Противодействие захвату	Информатика	Ответное действие. Каждый выпавший  нейтрализует один  , полученный оппонентом во время действия «захват цели». При желании можно отключить сенсоры и/или двигатели
	Перезапуск сенсоров	Нет	Включает сенсоры
2. Пилотажная	Ускорение	Пилотирование	Увеличивает скорость сближения на 1 ступень (или на 2, если в ходе проверки выпало более 1 )
	Замедление	Пилотирование	Снижает скорость сближения на 1 ступень (или на 2, если в ходе проверки выпало более 1 )
	Манёвр	Пилотирование	Встречная проверка пилотирования. Действует модификатор, который обеспечивают субсветовые двигатели. В случае успеха можно обменяться картами инициативы с вражеским кораблём
	Таран	Пилотирование	Требуется, чтобы корабли находились в одной и той же области (на нулевой дистанции). Встречная проверка пилотирования. В случае успеха урон получают оба корабля
	Стыковка	Пилотирование	Требуется, чтобы корабли находились в одной и той же области (на нулевой дистанции) и сближались с одинаковой скоростью. Позволяет предпринять действие «взлом шлюза»
3. Огневая	Стрельба из орудия	Дистанционный бой	Требуется, чтобы цель была захвачена. Наносит ей урон, равный показателю урона орудий. Каждый дополнительный  обеспечивает 1 дополнительный пункт урона
	Оборонные меры	Дистанционный бой	Ответное действие. Каждый выпавший  нейтрализует 1  , полученный противником в результате проверки дистанционного боя, но только если вражеское судно находится на ближайшей дистанции или дальше
4. Инженерная	Аварийный ремонт	Информатика/тяжёлая техника	На 1 смену восстанавливает работоспособность выведенного из строя компонента
	Запуск двигателя	Нет	Займёт два последовательных действия
	Взлом шлюза	Тяжёлая техника	Позволяет взять другое судно на абордаж
	Перегрузка реактора	Тяжёлая техника	Запускает процесс самоуничтожения реактора. Он взорвётся в конце следующего хода

ЗАХВАТ ЦЕЛИ

ФАКТОР	МОДИФИКАТОР	ФАКТОР	МОДИФИКАТОР
Предельная дистанция	-2	Неисправные сенсоры	-2
Дальняя дистанция	-1	Заметность вражеского корабля	Разный
Средняя дистанция	+0	Сенсоры вражеского корабля отключены	-1
Ближняя дистанция	+1	Двигатели вражеского корабля отключены	-2
Нулевая дистанция	+2		

2. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТА

Пилотажная фаза делится на два этапа. Вначале пилот каждого корабля выполняет одно из представленных ниже действий. Затем *все корабли перемещаются* на число областей, соответствующее их текущей скорости сближения: либо по направлению друг к другу — либо друг от друга, если суда уже разминулись.

УСКОРЕНИЕ. Пройди проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. На неё действует модификатор, который обеспечивают субсветовые двигатели вашего корабля. При успехе скорость сближения возрастает на 1 ступень. Дополнительные , выпавшие в ходе проверки, позволяют увеличить скорость ещё на 1 ступень.

ЗАМЕДЛЕНИЕ. Пройди проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. На неё действует модификатор, который обеспечивают субсветовые двигатели вашего корабля. При успехе скорость сближения снижается на 1 ступень. Дополнительные , выпавшие в ходе проверки, позволяют снизить скорость ещё на 1 ступень.

МАНЁВР. Пройди встречную проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ** против пилота вражеского судна. На неё действует модификатор, который обеспечивают субсветовые двигатели вашего корабля. Эта проверка считается действием только для пилота, совершающего манёвр, и только он может пойти на риск. Если вы побеждаете, можете обменяться картами инициативы с вражеским кораблём.

ТАРАН. Если ваш корабль находится на нулевой дистанции (в той же области) от судна противника, то в начале хода (перед любым перемещением) вы можете попытаться пойти на таран. Для этого потребуется встречная проверка **ПИЛОТИРОВАНИЯ** — на неё действует модификатор, который обеспечивают субсветовые двигатели вашего корабля. Если вы побеждаете, оба корабля получают урон, равный половине запаса прочности судна противника (округляйте в большую сторону). Затем судно, которое было атаковано, получает дополнительный урон, равный количеству дополнительных , полученных при проверке **ПИЛОТИРОВАНИЯ** атакующего.

СТЫКОВКА. Если ваш корабль находится на **нулевой** дистанции от судна противника (в той же области) и оба звездолёта сближаются с одинаковыми скоростями, то вы можете попробовать пристыковаться. Разумеется, для этого потребуется стыковочный отсек. Пройди проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ** — на неё действует модификатор, который обеспечивают субсветовые двигатели вашего корабля. Если ты побеждаешь, бортинженер может попытаться взломать шлюз вражеского судна (см. далее). Как только корабли пристыкуются друг к другу, экипаж менее крупного судна уже не сможет предпринимать действия в фазу пилотирования. Более крупный звездолёт сможет перемещаться как обычно.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ И СТРЕСС

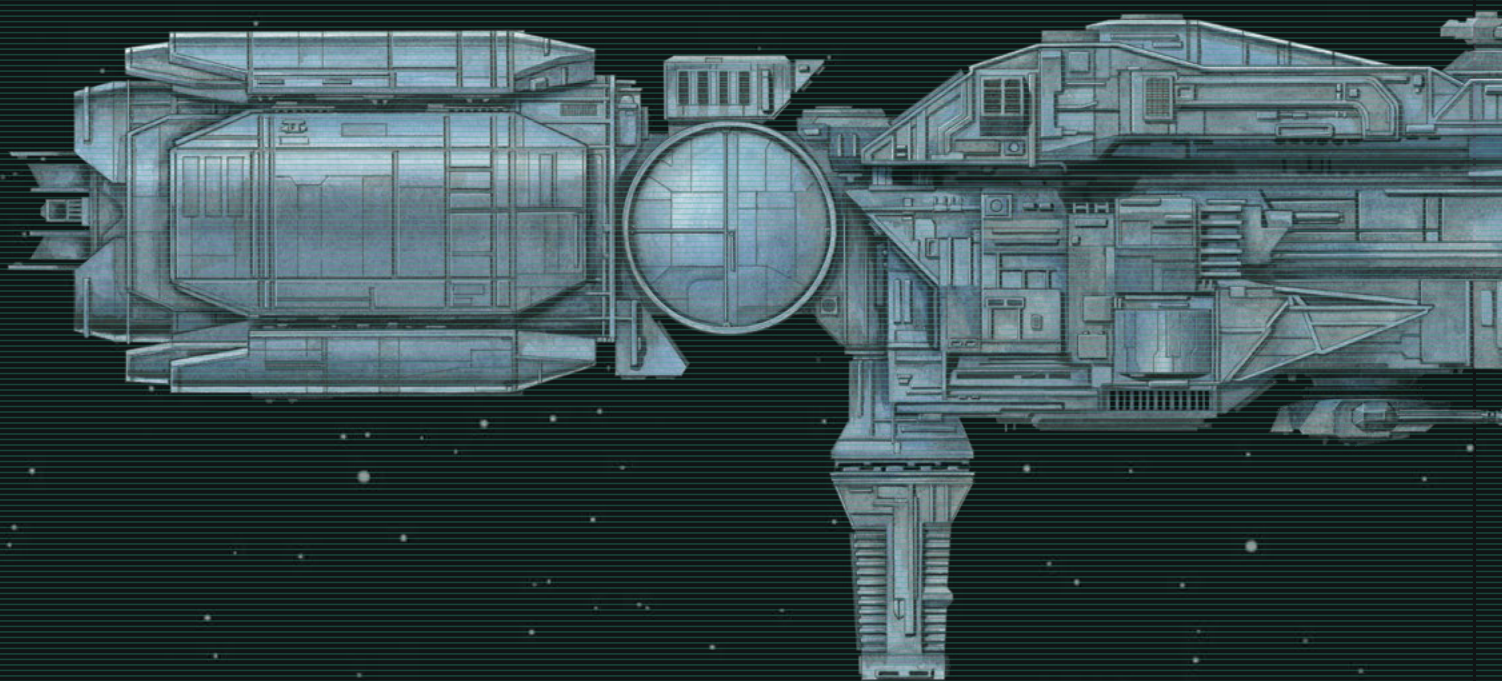
В космическом сражении правила, связанные со стрессом и его уровнем, работают точно так же, как и в сражении между персонажами. Однако есть и пара исключений. Первое: при проверках паники нужно ориентироваться на таблицу на странице 203, а не на уже привычную. Второе: персонажи не смогут снимать стресс (см. стр. 104) до тех пор, пока битва не закончится.

КОРАБЛИ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Обрати внимание, что корабли перемещаются в конце фазы пилотирования: после того как пилоты совершат задуманные действия, но до того как начнётся огневая фаза. Если какой-нибудь звездолёт вдруг вылетает за пределы карты космического сражения, но при этом расстояние между ним и другим кораблём по-прежнему не превышает восьми областей, просто возьми оба жетона, представляющих звездолёты, и сдвинь так, чтобы все корабли вернулись на карту, но при этом дистанция между ними осталась прежней. В конце концов, космос огромен, и потому не так важно, в какой именно точке пространства находятся звездолёты, — важно лишь расстояние, которое их разделяет.

ФРЕГАТ КЛАССА «КОНЕСТОГА»

ФРЕГАТ КЛАССА
КОНЕСТОГА



ФРЕГАТ КЛАССА «КОНЕСТОГА»

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: «Вейланд-Ютани»

ЭКИПАЖ: 12 (или MU/TH/UR 9000 и один андроид
модели 341-B от «Гипердайн Системс»)

ВОЕННОСЛУЖАЩИЕ НА БОРТУ: 90

ДЛИНА КОРПУСА: 731м

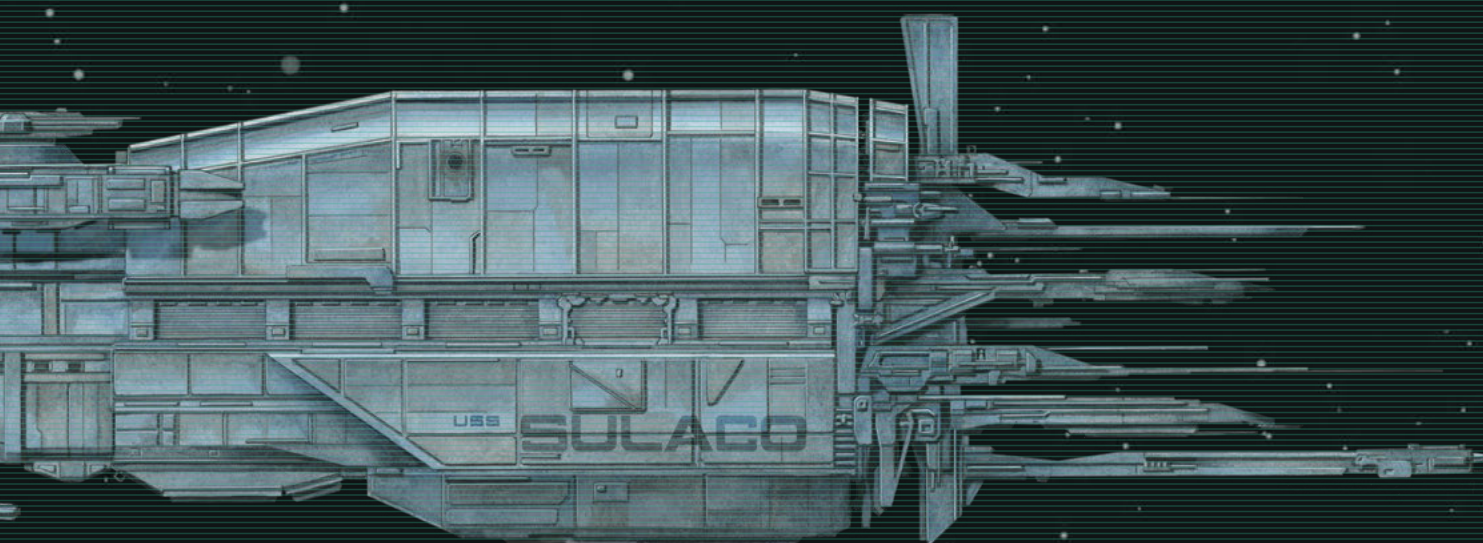
СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ: 2

ЗАМЕТНОСТЬ: +0

СУБСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ: +1

ПРОЧНОСТЬ: 12

БРОНЯ: 10



ВНУТРЕННИЕ МОДУЛИ:

- ▶ Ангар IV
- ▶ Воздухоочистители IV
- ▶ Грузовой отсек III
- ▶ Искусственный интеллект I
- ▶ Камбуз IV
- ▶ Криокамеры IV
- ▶ Медотсек II
- ▶ Спасательные капсулы I × 20
- ▶ Стыковочный отсек II

ОРУДИЯ:

- ▶ Ракетная установка дальнего действия
- ▶ Тяжёлый рельсотрон
- ▶ Лучевая пушка мощностью 800 МэВ
- ▶ Орбитальные мины (60 штук)
- ▶ Ядерная установка (20 боеголовок)
- ▶ Лазеры ближнего действия
- ▶ Сенсорные дроны
- ▶ Сенсорные обманки

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ:

- ▶ Мощные субсветовые двигатели
- ▶ Система маскировки
- ▶ Улучшенные сенсоры
- ▶ Ускоренные вытесняющие двигатели × 6

3. ДЕЙСТВИЯ БОРТСТРЕЛКА

В огневой фазе каждый бортстрелок может выполнить одно из представленных ниже действий — но только при условии, что у корабля есть боевые и/или защитные орудия. Обрати внимание: даже если на корабле их стоит несколько, а в экипаже числится несколько бортстрелков, раз в ход можно открыть огонь только из одного орудия — и не больше.

СТРЕЛЬБА ИЗ ОРУДИЯ. Вести огонь можно лишь по тому кораблю, который вы до этого успешно взяли в захват. При проверке **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ** действуют модификаторы, размер и количество которых зависят от качества самого орудия и от расстояния до вражеского судна (см. таблицу ниже). Как и в сражении между персонажами, если атака достигает цели, то цель получает урон, равный показателю урона орудия. Каждый дополнительный , полученный при проверке, обеспечивает один дополнительный пункт урона (подробнее об уроне, который получают корабли, рассказано на стр. 199).

ОБОРОННЫЕ МЕРЫ. Ответное действие, которое выпускает ложные цели для вражеских орудий — дронов и сенсорные обманки (см. стр. 178). Если корабль противника, находящийся в соседней зоне или дальше, в этот ход открывает по вам огонь, ваш бортстрелок может пройти проверку **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**, чтобы защититься. При этой проверке действует модификатор, который зависит от качества вашего БКО. Каждый , который выпадет на кубиках вашего бортстрелка, нейтрализует один , выпавший на кубиках атакующей стороны. Если по вам выстрелили несколько раз, то для каждой атаки потребуется новая проверка **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**.

ДИСТАНЦИЯ И СТРЕЛЬБА ИЗ ОРУДИЙ

ДИСТАНЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Предельная	-2
Дальняя	-1
Средняя	+0
Ближняя	+1
Нулевая	+2

4. ДЕЙСТВИЯ БОРТИНЖЕНЕРА

В инженерной фазе бортинженер каждого корабля может выполнить одно из представленных ниже действий. Вне зависимости от того, сколько бортинженеров собралось на борту вашего корабля, они могут выбрать только одно-единственное действие. Свободные инженеры могут прийти на помощь при проверке (см. стр. 63), однако модификатор, полученный таким образом, не может превышать +3.

АВАРИЙНЫЙ РЕМОНТ. Бортинженер чинит корабль на скорую руку и устраняет одно незначительное или серьёзное повреждение (см. список на следующих страницах). Для этого нужно пройти проверку **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** и **ИНФОРМАТИКИ** (или и того и другого сразу) — требования указаны в таблицах на страницах 200–201. Этот ремонт не панацея, и эффект от такой починки продержится всего лишь одну смену. Но зато не потребуется искать запчасти. Чтобы узнать, как отремонтировать корабль как следует, загляни на страницу 202.

ЗАВЕСТИ ДВИГАТЕЛЬ. Если ваша команда решила снизить заметность корабля и для этого отключила двигатели (подробности описаны в «Действиях штурман-оператора», см. выше), то повторный запуск займёт два хода — два действия бортинженера.

ВЗЛОМ ШЛЮЗА. Пробраться на борт другого корабля можно лишь в том случае, если ваш пилот успешно пристыковался к этому кораблю (см. «Действия пилота», описанные выше). Пройди проверку **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** — в случае успеха ваш бортинженер взламывает шлюз вражеского судна, так что команда может взять его на абордаж, и тогда начнётся сражение между персонажами.

ПЕРЕГРУЗКА РЕАКТОРА. Чтобы запустить процесс самоуничтожения реактора, потребуется проверка **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**. В случае успеха реактор взорвётся в конце следующего хода, уничтожит корабль и убьёт всех на борту — самое время поспешить к спасательным капсулам. Но можно и остановить самоуничтожение — для этого потребуется ещё одна успешная проверка **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** (занимает один ход).

СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ КОРАБЛЯМИ И ПЕРСОНАЖАМИ

Обрати внимание: ничто не мешает сражению между персонажами взять и начаться прямо посреди космической битвы. Например, во время перестрелки с вражеским судном на вашу команду может напасть ксеноморф. В таком случае мы советуем отложить космическое сражение и вначале доиграть обычную битву — хотя бы потому, что время в сражениях между персонажами делится на раунды, а в космических битвах — на ходы. Но, конечно, ничто не мешает «Матери» совместить одно с другим — и заставить вас отложить напряжённую битву с ксеноморфом, чтобы позаботиться о корабле, который обстреливают пираты.

КОРАБЕЛЬНАЯ БРОНЯ

Корабельная броня подчиняется тем же правилам, что и броня персонажей. Когда корабль получает урон, пройди проверку брони, бросив количество кубиков, равное её классу защиты. Каждый выпавший  уменьшает полученный урон на 1 пункт. Эта проверка не считается действием.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

УРОН	ПОВРЕЖДЕНИЕ
1 пункт или больше	Незначительное
Достигает половины запаса прочности	Серьёзное
Равен запасу прочности или превышает его	Корабль уничтожен, команда мертва

СТРУКТУРНЫЙ УРОН

Космические корабли получают урон почти по тем же правилам, что и персонажи (с поправкой на масштаб). Когда запас прочности судна падает до нуля, оно становится неработоспособным. Его реактор, оружейные системы и прочее оборудование отключаются, и все внутри корабля подвергаются взрывной декомпрессии — пора бежать к спасательным капсулам или забираться в скафандр! Неработоспособный корабль не разваливается на куски, а выходит из строя — его ещё можно починить. Но только если объём урона, который он получил за одну атаку, не равен его максимальному запасу прочности (подробности см. ниже).

Лучевые пушки наносят кораблям повреждения, но не структурный урон (см. ниже).

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Космическим кораблям грозят и другие опасности. Каждая атака может вывести из строя его оборудование и модули — последствия всегда непредсказуемы. Порой команда испытывает лёгкое неудобство, а порой может проститься и с судном, и жизнями.

- ▶ Если атака наносит урон, объём которого не превышает половины максимального запаса прочности корабля (округляйте в большую сторону), корабль получает *незначительное повреждение*. Пройдите проверку d66 и сверьтесь с таблицей на следующей странице, чтобы определить, что же произошло. Если на корабле отсутствует нужное оборудование или модуль, пройдите проверку ещё раз.
- ▶ Если атака наносит урон, объём которого равен половине максимального запаса прочности корабля (округляйте в большую сторону) или превышает её, но всё же меньше, чем сам максимальный запас прочности, то корабль получает *серьёзное повреждение*. Бросьте 2d6 и сверьтесь с таблицей на странице 201.
- ▶ Если атака наносит урон, объём которого равен максимальному запасу прочности корабля или превышает его, то он полностью уничтожает судно. Экипаж и пассажиры мертвы.

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

D66	ПОВРЕЖДЕНИЕ	ЭФФЕКТ	ПРОВЕРКА ПРИ РЕМОНТЕ
11	Неисправный ИИ	Чтобы получить доступ к корабельному ИИ, потребуется проверка информатики	Информатика
12	Нерабочие очистители воздуха	−2 при проверках выносливости в течение 1 смены, затем воздух кончается	Тяжёлая техника
13	Неисправный шлюз	Центральный шлюз не открывается	Тяжёлая техника
14–15	Неисправное оружие	Случайное корабельное оружие начинает барахлить. −2 при проверках дистанционного боя, если используется именно это оружие	Тяжёлая техника
16	Сбой системы искусственной гравитации	Действие «бег» теперь требует проверки проворства	Тяжёлая техника + информатика
21	Неисправные медкапсулы	Медобслуживание недоступно	Тяжёлая техника
22–23	Повреждённый груз	Случайный предмет в грузовом отсеке уничтожен	—
24	Неисправная кофемашина	Кофемашина на камбузе больше не работает	Тяжёлая техника
25	Неисправная система связи	Невозможно связаться с внешним миром	Информатика
26–31	Течь	В случайном отсеке происходит взрывная декомпрессия (см. стр. 107)	Тяжёлая техника
32–33	Урон экипажу	Ударом задевает случайного члена экипажа. Бросьте 6 основных кубиков. За каждый пострадавший получает 1 пункт урона	—
34	Отказ криокамер	Больше нельзя использовать криокамеры	Тяжёлая техника + информатика
35	Неисправные сверхсветовые двигатели	Показатель сверхсветовой скорости увеличивается вдвое	Тяжёлая техника + информатика
36	Повреждение стыковочного отсека	Корабль не сможет пристыковаться к другим судам	Тяжёлая техника
41	Неисправные спасательные капсулы	Нельзя воспользоваться спасательными капсулами	Тяжёлая техника
42	Удар по ангару	Случайное транспортное средство в ангаре выходит из строя	Тяжёлая техника
43–44	Неисправность систем корабля	−1 при всех проверках пилотирования, дистанционного боя и информатики на корабле	Информатика
45	Отключение внутренней связи	Больше нельзя связываться по внутренним переговорным устройствам	Информатика
45	Повреждение трапов	Чтобы перемещаться между палубами, необходимо проходить проверку проворства	Тяжёлая техника
51	Отключение системы жизнеобеспечения	Все члены экипажа и пассажиры без скафандров страдают от переохлаждения и вынуждены проходить проверку выносливости один раз в смену	Тяжёлая техника

D66	ПОВРЕЖДЕНИЕ	ЭФФЕКТ	ПРОВЕРКА ПРИ РЕМОНТЕ
52	Отключение навигационной системы	Чтобы проложить курс для сверхсветового путешествия, необходимо пройти проверку информатики с модификатором -2	Информатика
53–54	Незначительная утечка радиации	В реакторном отсеке повышен уровень радиации (1 пункт радиации в смену)	Тяжёлая техника
55	Неисправный холодильник	Спустя сутки вся охлаждённая еда испортится	Тяжёлая техника
56–61	Неисправные сенсоры	-2 при всех проверках информатики, связанных с корабельными сенсорами	Информатика
62–64	Неисправные субсветовые двигатели	Снижает показатель субсветовых двигателей на 2 ступени	Тяжёлая техника
65	Отказ транспондера	Корабельный транспондер больше не передаёт никаких сигналов	Информатика
66	Неисправная система по переработке отходов	Дела вот-вот приобретут интересный оборот! То есть запах...	Тяжёлая техника

СЕРЬЁЗНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

2D6	ПОВРЕЖДЕНИЕ	ЭФФЕКТ	ПРОВЕРКА ПРИ РЕМОНТЕ
2	Отказ ИИ	Корабельный ИИ вышел из строя и не отвечает на запросы	Информатика × 3
3	Серьёзная поломка спасательных капсул	Спасательные капсулы вышли из строя, пользоваться ими нельзя	Тяжёлая техника, информатика
4	Отказ сенсоров	Корабельные сенсоры вышли из строя. Действие «захват цели» более невозможно	Информатика × 3
5	Поломка сверхсветовых двигателей	Больше нельзя разогнаться до сверхсветовых скоростей	Тяжёлая техника, информатика × 2
6	Поломка орудия	Случайное корабельное орудие выходит из строя	Тяжёлая техника, информатика
7	Поломка двигателей	Корабль замирает. Пилот не может предпринимать никаких действий в своей фазе	Тяжёлая техника × 2, информатика
8	Серьёзный урон экипажу	Случайный член экипажа становится небоеспособным и получает случайную травму	—
9	Пробоина на мостике	Корабль теряет управление. Все, кто находились на мостике, подвергаются эффекту взрывной декомпрессии	Тяжёлая техника × 2, информатика
10	Серьёзная утечка радиации	Двигатели останавливаются. В реакторном отсеке высокий уровень радиации (1 пункт радиации в ход), на остальном корабле — повышенный уровень	Тяжёлая техника × 2, информатика
11	Цепная реакция	Пройдите проверку 2d6 дважды и примените оба результата	—
12	Детонация реактора	Корабль взорвался, команда погибла	—

РЕМОНТ КОРАБЛЯ

Для ремонта космического корабля необходим навык, время, инструменты (см. главу 5) и запчасти — хотя без последнего порой можно обойтись.

РЕМОНТ КОРПУСА. Чтобы восстановить пункты прочности корабля, потребуется одна, а порой и несколько проверок **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**. Такую проверку можно проходить не чаще одного раза в смену. Чинить обшивку и корпус судна может лишь один член экипажа, хотя остальные могут прийти ему на помощь (см. стр. 63). Каждый полученный  восстанавливает 1 пункт прочности. Чтобы отремонтировать неработоспособный корабль, достаточно восстановить всего 1 пункт прочности — и он снова окажется на ходу.

РЕМОНТ СОСТАВЛЯЮЩИХ. В двух таблицах, приведённых выше («Незначительные повреждения» и «Серьёзные повреждения»), описано, какие именно проверки нужны для того, чтобы исправить ту или иную поломку, и сколько бросков кубиков придётся сделать. Помните: в одну смену можно совершать лишь одну проверку — если ремонт требует нескольких проверок подряд, это значит, что ему придётся уделить несколько смен. Чинить сломанные составляющие может лишь один член экипажа, хотя остальные могут прийти ему на помощь. Кроме того, вам не обойтись без запчастей.

Запчасти бывают двух видов: механические и электронные. Если ремонт требует проверки **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**, то понадобятся механические запчасти — по одной на каждую проверку. Точно так же дело обстоит и с электронными запчастями — каждая проверка **ИНФОРМАТИКИ** потребует одну такую запчасть. Обратите внимание: неудачные проверки не расходуют запчасти. Подробнее о запчастях рассказано во врезке ниже.

АВАРИЙНЫЙ РЕМОНТ. Хотя во время боя бортинженер не может чинить корпус и восстанавливать пункты прочности судна, он всё-таки способен вернуть в строй неисправные составляющие, пусть и ненадолго. Этот процесс во многом похож на обычный ремонт, однако у аварийного есть три серьёзных отличия.

- ▶ Каждая проверка занимает один ход, а не смену.
- ▶ Запчасти не требуются.
- ▶ Аварийный ремонт — лишь временное решение. Составляющие, которые чинили прямо в бою, откажут спустя всего одну смену.

РЕМОНТ В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ. Чтобы отремонтировать корпус или составляющие, которые находятся вне корабельной обшивки, нужно выйти в открытый космос. Если это невозможно, отыщите станцию с доком. ■

ГДЕ НАЙТИ ЗАПЧАСТИ?

Запчасти нужны в космосе как воздух. Без них никуда. В этом ты скоро убедишься на собственном горьком опыте. Достать их можно двумя путями: купить и выудить из космического мусора. Цены на запчасти варьируются, причём довольно сильно, но обычно механическая запчасть стоит около \$100000, а электронная — в два раза больше. Не хочешь платить — отправляйся в глубины космоса, где плавают много погибших звездолётов. Сгодится любой из них — лишь бы от него хоть что-то осталось.

Чтобы отыскать среди рухляди целую запчасть, нужно потратить одну смену и успешно пройти проверку **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** или **ИНФОРМАТИКИ** — в зависимости от того, что ты ищешь. Механическая запчасть потребует проверки **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ**, а электронная — **ИНФОРМАТИКИ**. Как правило, с одного заброшенного корабля можно вынести немало запчастей. Точное количество равно его максимальному запасу прочности, причём половину составят механические запчасти, а половину — электронные.

РИСКОВАННЫЙ РЕМОНТ

Если ты решишь потратить смену на ремонт и пойти при этом на риск, то персонажу не хватит времени, чтобы прийти в себя и снять стресс перед следующей сменой (см. стр. 104). Это может иметь негативные последствия, особенно если ты планируешь уделить ремонту несколько смен подряд.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ И ПРОВЕРКА ПАНИКИ

РЕЗУЛЬТАТ ЭФФЕКТ

1–6	ВСЁ ПОД КОНТРОЛЕМ. Персонаж держит себя в руках. Пока что
7	НЕРВНЫЙ ТИК. Уровень стресса героя, а также уровень стресса всех дружественных персонажей, которые находятся в том же отсеке, вырастает на 1 пункт
8	НЕРВНАЯ ДРОЖЬ. Персонажа пробивает озноб. На все проверки ловкости налагается модификатор –2 до тех пор, пока паника не прекратится
9	УШЁЛ В СЕБЯ. Герой не может ни на чём сконцентрироваться и перестаёт понимать, что происходит вокруг. На следующем ходу он не будет подчиняться приказам, принимать помощь и общаться с другими персонажами. Его уровень стресса вырастает на 1 пункт
10	ИСТЕРИКА НА ПРОВОДЕ. Герой теряет самообладание и принимается кричать в микрофон всё подряд или просто без умолку болтать по внутренней связи. Он заглушает всех, общаться теперь невозможно. Его уровень стресса снижается на 1 пункт, но уровень стресса всех персонажей, которые слышат его монолог, наоборот, вырастает на 1 пункт
11–12	ПАРАЛИЧ. От ужаса персонаж замирает на месте на 1 ход и теряет возможность совершить следующее действие. Его уровень стресса, а также уровень стресса всех дружественных персонажей, которые находятся в том же отсеке, вырастает на 1 пункт
13	ПАНИЧЕСКОЕ БЕГСТВО. Персонаж не выдерживает. Он должен немедленно бросить пост, бежать куда-нибудь в безопасное место, будь то каюта, камбуз или что-нибудь ещё. Его уровень стресса снижается на 1 пункт, однако все дружественные персонажи, которые увидят паническое бегство, должны немедленно пройти проверку паники
14	ПОКИНУТЬ КОРАБЛЬ. От ужаса герой теряет рассудок: ему нужно немедленно бежать с корабля! Он бросается к спасательной капсуле и запускает её. Если на корабле нет капсул, он врывается в скафандр и выбирается наружу через шлюз. Все персонажи, которые видят его бегство, должны немедленно пройти проверку паники
15 и выше	ПЕРЕГРУЗКА. Нет, этого нельзя вынести. Герой теряет самообладание, допускает ошибку и ломает оборудование, которое использует. Он не сможет предпринять своё следующее действие, а корабль получает серьёзное повреждение в зависимости от того, какой пост занимает паникующий персонаж: ▶ штурман-оператор — отказ сенсоров; ▶ пилот — поломка двигателей; ▶ бортстрелок — поломка орудия; ▶ бортинженер — серьёзная утечка радиации

ПРИМЕР КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

Персонажи игроков выполняют задание Бюро колониальных маршалов. Сейчас они странствуют по космосу на борту «Порфириона», фрегата класса «Конестога». Их миссия — отыскать «Лиссу», контрабандистское судно «Корвус» CM-90S. Его команда грабила колонии в местном секторе и должна поплатиться за это. Внезапно на радарх появляется странный корабль. Его транспондеры отключены, и это весьма подозрительно.

ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ. Два корабля засекают друг друга, находясь на **ПРЕДЕЛЬНОЙ** дистанции (8 областей), так что ведущий раскладывает карту космического сражения и размещает на ней два жетона. Первый будет представлять собой «Порфирион», он ляжет в область с отметкой -4. Второй окажется в области с отметкой +4, где находится неизвестное судно, — если у вас есть официальный набор карт и жетонов для игры «Чужой» (продаётся отдельно), используйте фишку корабля, положив её вверх той стороной, где есть символ сигнала. Кроме того, ведущий решает, что оба звездолёта поначалу будут сближаться со стандартной скоростью, которая равна двум областям за ход.

КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ. Вот теперь начинается настоящая битва. Оба капитана тянут карты инициативы. Ведущему достаётся карта под номером 6, а Голту, капитану «Порфириона», — карта под номером 8. Чем ниже номер, тем быстрее команда звездолёта, а это значит, что ведущий будет действовать первым во всех четырёх фазах хода — сразу после того, как все объявят свои действия.

ХОД 1 — СЕНСОРНАЯ ФАЗА. Игроки и ведущий втайне выбирают одно из действий, доступных в сенсорную фазу. «Мать» решает, что таинственный корабль, заметив судно маршалов, попытается взять его в захват. Меж тем у персонажей игроков есть чёткое задание: отыскать контрабандистов. Неудивительно, что судно с отключёнными транспондерами заставляет их насторожиться, поэтому они тоже решают взять его в захват. Выбор сделан, и игроки с «Матерью» одновременно раскрывают свои намерения. Так как «Матери» досталась карта с наименьшим номером, она действует первой и проходит проверку **ИНФОРМАТИКИ** с модификатором -2 из-за **ПРЕДЕЛЬНОЙ** дистанции. На кубиках

выпадает 1 . Оба корабля берут друг друга в захват.

ХОД 1 — ПИЛОТАЖНАЯ ФАЗА. Оба пилота втайне выбирают одно из доступных действий. Ведущий решает, что команда «Лиссы» хочет закончить эту встречу побыстрее и будет ускоряться. Команда «Порфириона», напротив, не намерена расходиться с вражеским кораблём слишком уж быстро и потому выбирает действие «замедление». Затем все одновременно раскрывают свои намерения. Как и прежде, «Мать» действует первой. Ускорение требует проверки **ПИЛОТИРОВАНИЯ** с модификатором +1 (показатель субсветовых двигателей «Лиссы»). На кубиках выпадает 1 : скорость сближения контрабандистского корабля выросла на 1 пункт и теперь равна 3 областям за ход. Теперь очередь Миры, пилота «Порфириона». Замедление требует точно такой же проверки пилотирования с модификатором +1 (показатель субсветовых двигателей «Порфириона»). Мира получает 1 : скорость сближения корабля маршалов снижается на 1 пункт и теперь равна 1 области за ход. Как только с действиями пилотов закончено, начинается движение судов. «Лисса» пролетает 3 области, её жетон оказывается в области с отметкой +1. Что касается «Порфириона», то он перемещается лишь на 1 область — его жетон теперь лежит в области с отметкой -3.

ХОД 1 — ОГНЕВАЯ ФАЗА. И снова все действия выбираются втайне от противника. Ведущий решает, что контрабандисты попытаются отпугнуть врага, и останавливается на действии «стрельба из орудия». Задача героев — раз и навсегда покончить с преступниками, поэтому они выбирают то же самое. «Мать» действует первой: с борта «Лиссы» запускают ракету дальнего действия, которая обеспечивает модификатор +1 при проверке **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**. На кубиках выпадает 1 , а это значит, что ракета попала в цель. Её показатель урона равен 4. Капитан «Порфириона» тут же проходит проверку брони и получает 1 , который нейтрализует 1 пункт урона. «Порфирион» теряет 3 пункта прочности — это меньше, чем половина его максимального запаса прочности, а значит, корабль получает одно незначительное повреждение. Команда проходит проверку **ДББ**: на кубиках

выпадает 45. Сверившись с таблицей, герои понимают, что удар отключил систему внутренней связи. Пришло время ответить ударом на удар. Бортстрелок «Порфириона» по прозвищу Бык запускает в контрабандистов точно такую же ракету дальнего действия. Он проходит проверку **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ** с тем же модификатором +1 и получает целых 3 . Первый  означает, что атака достигла цели, а два других  добавляют по 1 пункту урона к тем 4, которые ракета вот-вот нанесёт, — всего выходит 6 пунктов урона. Ведущий бросает кубики, количество которых равно классу защиты «Лиссы», и получает 2 , которые нейтрализуют 2 пункта урона. «Лисса» теряет 4 пункта прочности. Её максимальный запас прочности равен 6, так что она получает серьёзное повреждение. Ведущий бросает 2d6, на них выпадает 3, и он сверяется с таблицей. Спасательные капсулы «Лиссы» больше не на ходу. Если что-то пойдёт не так, контрабандистам уже не спастись.

ХОД 1 — ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА. Оба корабля пострадали в битве, поэтому оба бортинженера — как «Лиссы», так и «Порфириона» — выбирают действие «аварийный ремонт». Ведущий, который по-прежнему лидирует в инициативе, должен определиться, какую проверку ему пройти в этот ход: **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ** или **ИНФОРМАТИКИ**. Чтобы починить спасательные капсулы, нужны обе. Он останавливает свой выбор на **ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКЕ** и бросает кубики — выпадает 1 . Работа началась. Меж тем Саросава, бортинженер «Порфириона», пытается вернуть к жизни систему внутренней связи. Он проходит проверку **ИНФОРМАТИКИ** — и получает 2 . Переговорные устройства снова работают.

ХОД 2 — СЕНСОРНАЯ ФАЗА. «Мать» понимает, что игроки всерьёз намерены покончить с контрабандистами уже на этом ходу. Она решает противодействовать захвату, чтобы уберечь «Лиссу» от огня. Что касается игроков, то они снова выбирают действие «захват цели». И вот намерения раскрыты. Так как «Лисса» сопротивляется захвату, Дэлхаусу — штурману-оператору «Порфириона» — придётся пройти проверку **ИНФОРМАТИКИ** ещё раз, но теперь на неё будет действовать модификатор -1 (**ДАЛЬНЯЯ** дистанция, поскольку между кораблями 4 области). Он получает 1 .

тивоедействие захвату» — это ответное действие, поэтому впервые за всё время битвы ведущий ходит вторым. «Мать» бросает кубики, но удача отвернулась от неё, и она не получает ни единого . И вот «Лисса» снова на мушке у «Порфириона».

ХОД 2 — ПИЛОТАЖНАЯ ФАЗА. «Мать» видит, что у контрабандистов остался один-единственный шанс на спасение — сбежать как можно скорее. Поэтому она выбирает действие «ускорение». Игроки же продолжают замедлять ход. «Мать» проходит проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ** — выпадает 2 . Дополнительный  она решает потратить на то, чтобы увеличить скорость сближения «Лиссы» ещё на 1 ступень: теперь она равна 5 областям за ход. Мира, пилот «Порфириона», тоже проходит проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ**, но та оканчивается провалом — корабль маршалов продолжает сближаться с контрабандистами всё с той же скоростью: 1 область за ход. «Лисса» рвётся вперёд и оказывается в области с пометкой -4, а «Порфирион» перемещается в область с отметкой -2.

ХОД 2 — ОГНЕВАЯ ФАЗА. Контрабандисты не теряют надежды продержаться ещё хотя бы один ход и останавливаются на «оборонных мерах». Игроки же решают открыть огонь снова. «Оборонные меры» — это ответное действие, так что ведущему ничего не остаётся, кроме как сидеть и смотреть, как Бык готовит новую ракету дальнего действия. На кубиках выпадает 4 . Да уж, денёк у преступников не задался. Теперь очередь ведущего. Он проходит проверку **ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ**, но на кубиках выпадает 3  — ровно одного  не хватает ему, чтобы спасти контрабандистов. Ракета влетает «Лиссе» в бок и наносит 4 пункта урона. Но не всё потеряно — броня ещё может спасти незадачливых контрабандистов. Ведущий проходит проверку, но на кубиках выпадает лишь 1  — он сокращает объём урона на 1 пункт, однако «Лисса» всё равно теряет 3 пункта прочности. Более чем достаточно, чтобы корабль контрабандистов стал неработоспособным.

Вот так и заканчивается эта битва. Заняла она всего-то неполных два хода. Космические сражения в игре «Чужой» быстры и смертельно опасны. Если вы с командой решили ввязаться в такое столкновение — ввязывайтесь, но помните: вы делаете это на свой страх и риск.



У Ч А С Т Ь « М А Т Е Р И »

Вот так, старик. Игра окончена.

РЯДОВОЙ УИЛЬЯМ ХАДСОН

Ты — «Мать». Ты — холодный мрак космоса; колонисты, управляющие атмосферными процессорами; алчные корпорации, что строят коварные планы. Ты — давно утерянные секреты, что так и ждут, пока их откроют вновь. Ну и, конечно же, ты — ксеноморф.

Твоя работа тяжела, но удовольствие, которое она приносит, поистине огромно. Только представь

себе: ты станешь одновременно и режиссёром, и главной звездой в своём собственном фильме о чужих. Эта глава расскажет о том, как быть ведущим, и снабдит тебя необходимым для этого инструментарием. Но не забывай, что самый важный инструмент в твоём арсенале — воображение. Используй его с умом.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

В основе игры лежат восемь базовых принципов. Их предназначение — помочь тебе задать игре правильный настрой и понять, какие решения необходимо для этого принимать.

1 ЗАИМСТВУЙ ИЗ ФИЛЬМОВ

Все мы смотрели «Чужих», а многие и не по разу. Смело пользуйся этим. Не стесняйся заимствовать сцены, фразы из диалогов, черты персонажей. Пусть описанный тобой коридор будет похож на один из коридоров «Ностромо», а новый персонаж напомнит какого-нибудь морпеха из «Чужого». Пусть игроки делают то же самое. Источник весьма богат, так почему бы и не почерпнуть вдохновение из него?

2

ОГРАНИЧИВАЙ ИГРОКОВ

Следи, чтобы персонажам всегда чего-то не хватало. Может, у них патронов в обрез или один пистолет на всех, а может, кто-то рискует в критический момент остаться без скафандра. Это создаёт напряжение и заставляет принимать нелёгкие решения.

3

НЕ СПЕШИ

Не показывай игрокам опасность — намеки на неё. Создай атмосферу страха и ожидания, а остальное пусть додумают сами. Не раскрывай карты раньше времени. Страх перед неизвестным — а с ним и половина атмосферы ужаса — пропадёт, как только игроки поймут, чего им ожидать.

4 ПУСТЬ ПОНЕРВНИЧАЮТ

Начни с какой-нибудь простой ситуации, а потом постепенно усложняй её. Вспомни кинофильмы: в начале картины сюжет развивается постепенно, но затем обстановка накаляется и накаляется, а завершается всё умопомрачительным финалом. Пусть беда не приходит одна, а проблемы валятся на героев со всех сторон. Помни: это игра в жанре ужасов. Так пусть персонажи поборются за свои жизни!

5 ДАЙ ПЕРЕДЫШКУ

Вспомни про глаз урагана: в сердце любой, даже самой яростной бури прячется клочок чистого неба. Иногда важно остановиться ненадолго и дать игрокам немного времени. Позволь персонажам отдохнуть и зализать раны. Пусть продумают план и пересмотрят тактику. Рано или поздно они потеряют бдительность. Дождись этого момента и приготовь парочку неприятностей, которые будут поджидать их прямо за углом.

6 УЧИТЫВАЙ ИХ ЦЕЛИ

Персонажи игроков — живые люди, каждый со своими стремлениями и амбициями. Выучи их тайные цели наизусть и учитывай в игре. Пусть они окажутся в ситуации, которая напрямую бросит вызов их желаниям, и наблюдай за реакцией. Они всего лишь люди — почему бы этим не воспользоваться?

7 ПУСТЬ СМЕРТЬ БУДЕТ УЖАСНОЙ

Персонажи будут умирать — умирать страшно и мучительно. Так не сдерживай себя, окунись в эту стихию. Мир «Чужого» известен культовыми сценами гибели — почему бы не перенести это в игру? Помни, что даже самая отвратительная и трагичная смерть порой может очистить и просветлить умы выживших. Она повышает ставки для героев: им теперь нужно собраться и продолжить борьбу.

8 ПОКАЖИ ИМ ВСЕЛЕННУЮ

Вселенная игры «Чужой» сурова и неумолима. А ещё она полна секретов, удивительных планет и загадочных явлений. Время от времени приоткрывай завесу тайны над неизведанным. Пусть персонажи почувствуют необъятность вселенной и поймут, как мал и незначителен человек. Покажи им весь её ужас и всё её величие. ■

МЫ ЭТО УЖЕ ВИДЕЛИ... ИЛИ НЕТ?

Неизвестность страшит — это закон. Персонажи, конечно, фильмы про ксеноморфов не смотрели, поэтому их нетрудно напугать — но вот игроки наверняка с ними знакомы. Попробуй создать такую ситуацию, чтобы ни герои, ни игроки, которые взяли на себя их роли, не догадывались, что поджидает их за поворотом и с кем предстоит сразиться. Может, очередной противник окажется кем-то, к кому они совершенно не готовы? А может, один конкретный ксеноморф вдруг поведёт себя как-нибудь необычно? Пусть игроки никогда не будут ни в чём уверены. Удивляй и поражай их.

ТЕМЫ

В основе игры «Чужой» лежат три основные темы: космические ужасы, научно-фантастический боевик и чудеса мироздания. Вместе они создают неповторимую атмосферу, которая царит в этой вымышленной вселенной. Каждая из них отвечает за некий ключевой аспект, который подробно раскрывается и в фильмах, и в игре. Смело исполь-

зуй их, чтобы создать собственный игровой мир, раскрасить его в нужные цвета и оттенки и подчеркнуть те его черты, которые вам с игроками особенно нравятся. Более того, в каждую из трёх основных тем входит несколько подтем — все они посвящены важным аспектам вселенной игры «Чужой».

КОСМИЧЕСКИЕ УЖАСЫ

«Чужой» — это прежде всего история о выживании. О встрече с глубинными страхами человека, о битве с ними и о желании вернуться домой целым и невредимым. Это история об ужасе. Звезда франшизы, ксеноморф, объединяет в себе все эти аспекты, но чужими дело в этой вселенной не ограничивается. Корпорации проводят бесчеловечные эксперименты, в космосе кипят кровавые сражения, а на планетах бушуют жестокие стихийные бедствия. Выжить в 2183-м — задача не из простых. Фильм «Чужой» 1979 года — отличный пример космических ужасов.

КОСМОС — ЭТО АД. Природа, как известно, не добра и не зла. Ей просто-напросто плевать на судьбу человечества. Вселенная сурова, она убьёт тебя не моргнув и глазом, только дай ей шанс.

Рядовая космическая прогулка может начаться вполне спокойно, а солнечная вспышка или ледяной дождь — даже какое-то время радовать глаз, но спустя считанные секунды спокойствие и красота превратятся в смертельную опасность.

ЖАДНОСТЬ УБИВАЕТ. Игра «Чужой» посвящена простым трудягам из самых низов общества. Герои этих историй — обыкновенные рабочие, мужчины и женщины, которые изо всех сил пытаются выжить в жестоком мире победившего капитализма. Все наши симпатии — на стороне простых, маленьких людей. Настоящие чудовища здесь — это алчные корпорации и государства, жадные до власти, и персонажам рано или поздно придётся столкнуться с ними. В конце концов, нет монстра страшнее человека.

НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Здесь есть всё, что нужно для хорошего блокбастера: масштабные декорации, мощное оружие, жестокие сцены сражений. Неистовый накал событий — плоть и кровь вселенной франшизы «Чужой». Вот колониальные морпехи прочёсывают заброшенную шахту, а в самом дальнем её уголке их, притаившись во мраке, поджидает нечто. Вот огромные звездолёты обмениваются ракетными залпами на орбите какой-нибудь планеты. А вот корпоративные агенты тайно проникают на вражеский объект. Действие, от которого захватывает дух, — ключевой элемент игры «Чужой». Полнее всего оно воплотилось в фильме Джеймса Кэмерона «Чужие» 1986 года.

ЧУЖАЯ ВОЙНА. Все конфликты и войны XXII века порождает одно-единственное простое желание — желание огромных корпораций и мо-

гучих наций стать ещё крупнее и могущественнее. Те, кому и так власти и денег хватает с избытком, хотят ещё больше. Но сражаться приходится простым людям, хотя эта война не имеет к ним ни малейшего отношения. Солдаты, морпехи и пехотинцы всего лишь вкалывают на кого-то другого. Они ввязались в бойню, чтобы заработать на жизнь, а не потому, что хотели побороться за правое дело.

РАСХОДНИКИ. Солдат в 2183 году — крошечный винтик в огромном механизме. Заменить его легко и просто: нет числа бедным юношам и девушкам, готовым пополнить ряды армии. Солдат не принадлежит себе, его жизнь находится в руках высшего руководства и корпораций, которые правят всем. Люди здесь — товар, причём товар дешёвый. К этому стоит привыкнуть.

ЧУДЕСА МИРОЗДАНИЯ

Вселенная игры «Чужой» полна давно позабытых тайн и древних загадок. Колонисты из далёких миров сообщают о странных находках, корабли Фронтiera ловят необъяснимые сигналы и обнаруживают удивительные, ни на что не похожие вещи. Ясно одно — вселенная не так проста и не так пуста, как нам когда-то казалось. У неё припасена для нас пара сюрпризов, приятных и не слишком, и человечеству неплохо бы осознать этот простой факт. Первый акт оригинального фильма Ридли Скотта «Чужой» рассказывает историю героев, которые столкнулись с чем-то, о чём прежде и помыслить никто не мог. Примерно тому же самому посвящён и «Прометей».

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЖИЗНИ. Откуда мы появились? Кто нас создал? Зачем мы здесь? Эти вопросы стары, как само человечество. А когда люди отыскивали жизнь среди звёзд, они стали ещё острее. Рождение, смерть и круговорот жизни — важные темы многих историй вселенной «Чужого».

НОВЫЕ И СТАРЫЕ БОГИ. Пока наука ещё только пытается выяснить, что представляет собой инопланетная жизнь и какую роль человечество играет во вселенной, религия уже приготовила все ответы. Люди смотрят в тёмную бездну космоса и видят там смерть и ужас. Неудивительно, что перед лицом такого врага многие решают обратиться к вере. ■

РЕТРОФУТУРИЗМ

Мир будущего видал и лучшие дни. Почти всё здесь устарело многие годы тому назад. Космические корабли похожи на заводы, компьютеры еле вмещаются в комнату, а скафандры словно отобрали у ныряльщиков XIX века. Каждая рукотворная деталь вселенной игры «Чужой» призвана быть практичной и долговечной. Ретрофутуризм и его эстетика видны тут практически повсюду, за исключением разве что апартаментов больших корпоративных шишек. Такой стиль был

разработан Роном Коббом, Ридли Скоттом и другими создателями оригинального фильма «Чужой». Пользуйся им, когда будешь описывать игрокам мир, где живут их персонажи. Расскажи про мерцающие ЭЛТ-экраны, аналоговые устройства и громоздкое оборудование. Представь себе научно-фантастическую вселенную, где технологии застряли где-то в 1970-х годах, трубы постоянно протекают, а лампочки почти не светят, — и попадёшь в точку.

СТРЕСС И УЖАС

Настольная ролевая игра «Чужой» — это ужасы, причём самые настоящие. Рано или поздно персонажи обязательно столкнутся с чем-то кошмарным, и тогда им придётся побороться за свои жизни. Или пожертвовать собой, чтобы другие могли спастись. Страх заложен в саму ДНК игры, а стресс и паника (смотри стр. 103) — твои основные инструменты, с помощью которых ты будешь создавать неповторимую атмосферу ночного кошмара.

Ты как ведущий вполне можешь добавлять пункты стресса самостоятельно, например когда герои столкнутся с чем-то пугающим, будь то ситуация или существо. Однако чаще эту механику будут активировать сами персонажи, совершая какое-нибудь действие. Это облегчает тебе работу. Тебе всего лишь нужно предложить героям что-нибудь ужасное, а пока они будут разбираться с этим, их уровень стресса будет неумолимо расти. К тому же их личные цели наверняка пересекутся и столкнут их лбами.

Пройдёт совсем немного времени, и персонажам придётся противостоять не столько мон-

страм или неудачам, сколько самим себе. Вот три инструмента, которые помогут тебе создать подлинную атмосферу фильма ужасов.

СТРАХ ПЕРЕД НЕИЗВЕСТНОСТЬЮ. Не знать, что тебя ждёт впереди, всегда жутко и тревожно. Обрати этот страх себе на пользу: пусть враги остаются незримыми до последнего момента. Тогда воображение игроков сделает за тебя всю работу.

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ. Ограничивай персонажей и отбирай у них всё, что только можешь. Пусть они почувствуют себя беспомощными. Гаси свет. Отрубай электричество. Ломай технику. Нет ничего страшнее потери контроля над ситуацией.

МУКИ ВЫБОРА. Сделай так, чтобы персонажам пришлось выбирать между жизнью и смертью. Пожертвуют ли они одним человеком, чтобы спасти многих? Поставят ли на карту всё, чтобы выручить приятеля? Чем тяжелей выбор, тем лучше.



ТРИ СТАДИИ СТРАХА

Создать атмосферу фильма ужасов в настольной ролевой игре — задача не из простых. Переборщишь — игроки привыкнут и осмелеют. Недоберёшь — игра выйдет скучной. Нужно грамотно управлять темпом событий и скрывать основную угрозу до последнего момента. Тут тебе на помощь придут три стадии страха: тревога, ожидание беды и ужас. Изучи их как следует и выстраивай свою игру на их основе.

ТРЕВОГА. То самое ощущение, будто вот-вот случится что-то плохое, но никто не знает, что именно должно произойти и откуда ждать угрозы. Тревога — это первая стадия страха в игре «Чужой», используй её как можно чаще. Зарони семена тревоги в благодатную почву и наблюдай, как развиваются события. Игроки подозревают, что вот-вот случится катастрофа, но предотвратить её никак не могут, потому как не знают, с чем имеют дело. Тревога может перейти в следующую стадию, а может и не перейти — это случается не всегда, и ничего плохого тут нет. Примеры:

- ▶ Панель управления показывает, что шлюз только что кто-то открыл вручную, но вся команда была на мостике.
- ▶ На полу пятна крови. Корабельный кот пропал.
- ▶ В заброшенном разбитом корабле нашли странное кожистое яйцо. Похоже, внутри находится нечто живое.

ОЖИДАНИЕ БЕДЫ. Ты знаешь, что вот-вот произойдёт катастрофа, и поделаться с этим уже ничего нельзя — остаётся только сидеть и с трепетом ждать неизбежного. С точки зрения игры по ролям ожидание беды — самая страшная стадия из всех, потому что персонажи чувствуют себя совершен-

но беспомощными. С этим связаны самые пугающие минуты, какие только могут пережить герои и игроки. Обращайся с этим чувством аккуратно — и не прогадаешь. Вот несколько примеров:

- ▶ Исследуя старую шахту, отряд морпехов вдруг чувствует под ногами какую-то слизь. Одна из них слышит шипящий звук и понимает: что-то сидит на потолке прямо у неё над головой.
- ▶ Колониальный маршал преследует убийцу и забредает глубоко в недра космической станции. И вдруг осознаёт, что на самом деле преследуют его.
- ▶ Пилот челнока, который не может взлететь, забаррикадировался в кабине. С той стороны люка раздаются удары. Что-то хочет попасть внутрь.

УЖАС. Наивысшая форма страха — это ужас, тот самый момент, когда опасность предстаёт во всей красе. Иными словами, это кульминация, развязка, на которую намекали все предыдущие стадии. Однако именно поэтому ужас пугает куда меньше, чем ожидание беды. Когда начинается эта стадия, в дело вступают игровые механики. Игроки тянут карты инициативы и решают, сражаться или бежать их героям. Стадия ужаса крайне важна для игры, но к ней стоит обращаться пореже, а лучше отложить её до самого конца. Примеры:

- ▶ Представитель компании оборачивается и сталкивается нос к носу со скалящимся ксеноморфом.
- ▶ Яйцо раскрывается, и оттуда выскакивает крабоподобное существо. Оно бросается на ближайшего члена экипажа и впивается ему в лицо, пока остальные вопят в панике.
- ▶ Чёрные существа, ловкие и проворные, ползут по стенам и крыше к отряду морпехов.

СНЯТИЕ СТРЕССА

УРОВЕНЬ СТРЕССА персонажей — это важная часть игры, и ей стоит уделять немалое внимание. У игроков есть несколько способов держать стресс под контролем: герои могут повертеть в руках талисман, найти безопасное укрытие или помочь друг другу успокоиться (смотри стр. 104). Позволяй им иногда перевести дух и перегруппироваться.

Спокойные периоды так же важны для атмосферы ужаса, как и напряжённые. К тому же это отличный шанс заставить игроков понервничать. Как только герои решат, что оказались в безопасности, и ослабят бдительность, нанеси им новый удар. Никакой пощады до тех пор, пока игра не кончится.

КОМАНДА РАЗДЕЛЯЕТСЯ

Если игроки захотят разделиться на группы поменьше, не запрещай им. Однако помни, что тебе придётся постоянно переключаться между группами, чтобы никому не пришлось ждать своей очереди слишком долго. Не разделяй игроков, пусть все и дальше сидят за одним столом, даже если группы героев находятся в разных местах. Но при этом они должны понимать и помнить: не всё, что известно им самим, известно их персонажам.

То, что команда разделилась, может сыграть тебе на руку — только представь, сколько интересных и страшных ситуаций ты сможешь создать. Не забудь продумать, какие средства связи есть у героев. Может быть, они запаслись личными коммуникаторами? А если нет, то найдутся ли поблизости переговорные терминалы? ■

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ, СЕКРЕТЫ И СИТУАЦИИ «ГЕРОЙ ПРОТИВ ГЕРОЯ»

Личные цели каждого героя нужно держать в секрете: о них должен знать лишь тот, кто взял на себя роль этого персонажа, и ведущий. Порой какой-нибудь игрок может захотеть обсудить с тобой что-нибудь втайне. Это не возбраняется: пусть напишет то, что хочет, на листке бумаги и передаст тебе — так вам даже не придётся выходить из комнаты. В некоторых группах можно обсуждать все секреты в открытую, если, конечно, никто не будет против. Как правило, в таких группах умеют отделять информацию, известную

персонажам, от информации, известной игрокам. Подумай, какой из вариантов лучше всего подойдёт именно твоей группе. Чем проще он будет, тем лучше.

И запомни: если действия персонажа в какой-то момент кардинальным образом расходятся с действиями остальной команды, это значит, что пришло время объявлять ситуацию «герой против героя». Пусть игроки доведут конфликт до логического завершения, а потом один из героев должен стать персонажем ведущего.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ты как ведущий управляешь в этой игре солнечными бурями и огромными звездолётами. Ксеноморфы и андроиды подчиняются каждому твоему слову. И всё же самым мощным инструментом

в твоих руках являются персонажи ведущего. Если хочешь ввести сюжетный поворот или повысить накал страстей, то тут тебе пригодятся персонажи ведущего — твои самые верные друзья.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО

Несколько типичных персонажей ведущего можно найти в главе 12, на странице 356. Если тебе срочно понадобится персонаж, выбери или возьми за основу одного из них.

ХАРАКТЕРИСТИКИ. Обычно у персонажей ведущего по 14 пунктов характеристик, как и у персонажей игроков, но следовать этому правилу необязательно. Единственное ограничение — значение каждой характеристики персонажа ведущего не должно быть выше 5, если речь идёт не об анроиде.

НАВЫКИ. Исходи из того, что выдавать навыки стоит только в том случае, если высока вероятность, что ими придётся воспользоваться. У персонажа, который в чём-то более-менее разбирается, значение навыка будет равно 2, в то время как для мастеров своего дела его можно смело поднять до 3, 4 или даже 5.

ДОСТОИНСТВА. Персонажи ведущего обычно не обладают достоинствами, но если речь идёт о какой-нибудь по-настоящему одарённой личности, то можешь наделить её любым достоинством (или достоинствами) по своему усмотрению.

ИМЯ, ВНЕШНОСТЬ, ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА, ЦЕЛЬ. Персонаж ведущего — это не только на-

бор навыков и характеристик. Создавая персонажа ведущего, не забудь уделить внимание этим четырём пунктам:

- ▶ **ИМЯ.** Как его зовут?
- ▶ **ВНЕШНОСТЬ.** Как он выглядит? Как себя держит? Есть ли у него какие-нибудь приметы или особенности?
- ▶ **ЛИЧНОСТЬ.** Ключевая черта характера персонажа, которая отличает его от других (к примеру, персонаж может быть циничным, рациональным или безжалостным).
- ▶ **ЦЕЛЬ.** Каковы его цели?

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО.

Для всех персонажей правила одинаковы. Однако ты можешь пренебречь ими, когда действия персонажей ведущего не касаются напрямую персонажей игроков. Можешь не отслеживать, сколько припасов и какое снаряжение остаётся у каждого из персонажей ведущего, — ты сам решаешь, когда и что именно у них закончится. Не проходи проверки за персонажей ведущего, если те не взаимодействуют с персонажами игроков и не атакуют их.

ГРУППЫ ПЕРСОНАЖЕЙ. Когда имеешь дело с большим количеством персонажей ведущего, проще рассматривать их как одну или несколько групп, а не как собрание отдельных индивидов (смотри стр. 63). ■

РЕЖИМ КИНО



Создатели культовых кинокартин, действие которых разворачивается во вселенной «Чужого», знают, как сделать так, чтобы у зрителей дыхание от восторга перехватило, а душа ушла в пятки. Вот ксеноморф играет в кошки-мышки с командой «Ностромо» в фильме «Чужой». Вот морские пехотинцы нисходят в ад, что когда-то был Надеждой Хадли, — это вторая часть франшизы, «Чужие». А вот заключённые Фиорины 161 дают последний бой «дракону» — это уже «Чужой 3». Режим кино призван подражать этим картинам. Истории, которые в нём создаются, очень коротки, но зато полны событий, а сюжеты напоминают сюжеты кинофильмов. И далеко не все герои доживут до победного конца.

Ведущему, решившему провести игру в режиме кино, придётся потрудиться: нужно будет изучить сценарий и подготовить раздаточный мате-

риал, карты и бланки персонажей. Однако игра стоит свеч. В режиме кино большая часть работы ложится на плечи ведущего, а не игроков, и потому такой сценарий идеален, чтобы познакомить новичков с миром настольных ролевых игр. Кроме того, режим кино сослужит вам добрую службу на конвентах или иных мероприятиях, которые продлятся не дольше одного дня, — почти все такие сценарии легко укладываются в одну игровую встречу. Советуем вам разыграть один из них, прежде чем погружаться в кампанию.

Каждый кинематографический сценарий включает в себя набор готовых персонажей — представь, что это роли в фильме, в котором предстоит сыграть твоим игрокам. Поскольку все персонажи специально создавались под конкретный сюжет, ты можешь не сомневаться, что их цели и предыстории отлично в него впишутся.

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ И ПУНКТЫ СЮЖЕТА

В конце каждого акта ведущему нужно решить, следовали ли игроки личным целям своих персонажей (или пытались следовать). Если, по твоему мнению, герой шёл к цели, невзирая на риск

и жертвы, сообщи игроку об этом и выдай пункт сюжета. Однако не сообщай, за что именно он получил награду, — личные цели нужно держать в секрете до самого конца игры.

СТРУКТУРА КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИХ СЦЕНАРИЕВ

Первый полноценный кинематографический сценарий для игры «Чужой» называется «Колесница богов» и появится в продаже уже совсем скоро. Он хорошо раскрывает нюансы режима кино, и потому мы рекомендуем начать именно с него. А чтобы понять, что этот режим вообще из себя представляет, можно обратиться к мини-сценарию «Последний день Надежды», который описан на странице 370 этой книги.

В будущем выйдет ещё больше кинематографических сценариев, однако ты не обязан ограничиваться ими. При желании ты можешь создать и собственный. Так ты станешь и сценаристом, и режиссёром своего личного фильма по вселенной «Чужого», а твои друзья будут в нём актёрами. Вот как выглядит структура кинематографического сценария.

ПРОЛОГ. Вступление, которое ведущий зачитывает вслух. Оно описывает начало сюжета и выдаёт игрокам тот минимум информации, который им нужно знать.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ. То, что происходит на самом деле. Этот раздел для ведущего, здесь кратко описаны все события, разворачивающиеся за кулисами.

ПЕРСОНАЖИ. Персонажи игроков и ведущего, которые участвуют в сюжете, каждый со своими характеристиками и предысторией. У всех героев есть личные цели — по одной на каждый из трёх актов.

ОБЛАСТИ. Обычно кинематографические сценарии тесно связаны с определёнными областя-

ми. Каждый сценарий включает в себя детальную карту территории, где происходит действие, — она разбита на основные области, каждая из которых имеет своё описание.

АКТЫ И СОБЫТИЯ. Кинематографический сценарий делится на три акта:

- ▶ **АКТ 1.** Начало. Персонажи игроков и ведущего входят в игру, намечаются первые конфликты
- ▶ **АКТ 2.** Развитие. Происходит нечто непредвиденное. Ставки растут, а с ними и опасность.
- ▶ **АКТ 3.** Противостояние. История подходит к кульминации, которая зависит от предыдущих действий героев.

В каждом акте может произойти несколько событий. Некоторые из них важны для сюжета и должны случиться несмотря ни на что, но большинство необязательны: ты сам решаешь, стоит ли к ним прибегнуть, а ориентироваться тут нужно на действия героев. Не стоит вплетать такие события в основную линию сюжета: как правило, это отдельные приключения, особо не влияющие на историю. Одни события затрагивают всех персонажей, другие нацелены на конкретного героя. Порой они даже могут изменить его личную цель.

ЭПИЛОГ. Последнее сообщение одного из героев, если кому-либо из них удалось выжить. Игрок, который взял на себя роль этого персонажа, может просто зачитать его вслух или изменить в соответствии с тем, что случилось во время игры. ■

РЕЖИМ КАМПАНИИ



Вселенная франшизы «Чужой» куда обширнее и богаче, чем может показаться на первый взгляд. Фильмы, книги и комиксы — это лишь верхушка айсберга. Режим кампании позволит тебе и твоим игрокам погрузиться в глубины и увидеть, что скрыто под водой. Кампании длятся значительно дольше, чем кинематографические сценарии. Одна такая кампания займёт у вас минимум 5–6 игровых встреч, но, как правило, ей придётся уделять намного больше времени. В режиме кампании персонажи будут странствовать по космосу, выполнять поручения и влипать в разные истории — а параллельно раскрывать древние тайны, играть в политические игры с разными фракциями и, конечно, бороться за жизнь.

НУЛЕВАЯ ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

Любую кампанию лучше всего начинать с так называемой нулевой встречи, то есть встречи, в ходе которой твои игроки смогут обсудить с тобой, ведущим, будущую игру. Вам предстоит вместе придумать персонажей и выбрать схему, на основе которой вырастет сюжет. Напоминаем, что всего схем три: «Космические дальнбойщики», «Колониальные морпехи» и «Колонисты Фронттира» (смотри стр. 328). Постарайтесь обсудить все важные детали. Вот несколько вопросов, на которые мы рекомендуем ответить:

- ▶ Как ваши персонажи познакомились и как долго они работают вместе?
- ▶ Кто кому приятель, а кто — соперник?
- ▶ Чем персонажи занимаются и ради чего?
- ▶ Есть ли у них корабль? Если да, то какой? Придумайте ему название.
- ▶ Каковы цели вашей группы?
- ▶ Есть ли у ваших героев общие союзники или враги?
- ▶ На кого герои работают?
- ▶ Где они находятся в данный момент?

ЦЕЛИ И НАГРАДЫ

Перед тем как начинать новую кампанию, стоит как следует продумать цели персонажей и выгоду, к которой они могут стремиться. Зачем герои делают своё дело? Чего они хотят добиться? Ответы на эти вопросы очень важны, потому что дают персонажам мотивацию исследовать игровой мир.

Быть может, они команда дальнбойщиков, которые летают по Фронтиру туда-сюда и хватаются за любую работу в надежде собрать денег, чтобы арендовать собственный корабль? А может, компания колониальных маршалов, мечтающих отомстить криминальному синдикату за своих погибших друзей? Ещё вариант — отряд морских пехотинцев, которые пытаются заработать на дешёвую комнату на станции «Анкорпойнт».

Цели могут меняться, и, более того, они наверняка будут меняться. Но игроки всегда должны знать, к чему стремятся их герои. Относитесь к вашим персонажам как к настоящим, живым людям — а людям свойственно мечтать.

НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ

Начиная новую кампанию, задумайся, каким темам в ней будет отведено особое место. Придумай своеобразный ориентир — эдакую идею, вокруг которой ты выстроишь сюжет. В качестве ориентира сгодится простое предложение или даже одно слово. Держи его в голове всякий раз, когда будешь придумывать приключения, которые ждут героев, и врагов, с которыми им придётся бороться. Если ничего не идёт в голову, можешь просто выбрать любой пункт из списка ниже — или положиться на удачу и бросить кубик. Ну а остальное пусть доделает твоё воображение.

1. Смертельная алчность.
2. Интриги корпораций.
3. Вести о войне.
4. Новые возможности.
5. Секретные исследования.
6. Отголоски прошлого.

ДОМ

Пусть это и необязательно, однако мы всё же рекомендуем начать кампанию неподалёку от базы вашей группы. Обычно эту роль играет корабль, который служит людям временным домом, — в то время как до настоящего дома лететь и лететь. Однако не будет лишним ввести в игру более «стабильное» место, связанное к конкретной точке пространства, — место, где герои смогут общаться с другими персонажами, искать работу и отдыхать в перерывах между заданиями. Вот почему мы включили в эту книгу станцию «Новгород» (смотри стр. 360). Это небольшое поселение на Фронтире — идеальный отправной пункт, откуда ваши герои начнут исследовать вселенную игры «Чужой».

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЁЗДАМ

Важная часть любой кампании — космические странствия по загадочным мирам и причудливым поселениям. Именно поэтому в самом начале игры у персонажей обычно уже есть космический корабль. Когда очередная миссия подойдёт к концу, положи на стол звёздную карту и предложи игрокам выбрать одну из нескольких планет, куда уведут их новые задания. Тут нет правильных и неправильных ответов, равно как нет и сюжетных рельсов. В главе 12 ты найдёшь конструктор звёздных систем и планет: он поможет тебе создавать с нуля целые миры. Постарайся добавить изюминку в каждое место, куда прилетают герои. Быть может, в тихой-спокойной системе на задворках галактики, где они оказались, на самом деле спрятана секретная исследовательская база «Вейланд-Ютани»?

КАК СОЗДАВАТЬ ЗАДАНИЯ

Кампании во многом похожи на так называемые песочницы. Здесь игроки сами решают, куда им идти, за какие дела браться и как с ними справляться. Для этого им нужно выполнять задания и зарабатывать деньги. Им могут поручить как самый обычный контракт на перевозку в духе «забери там-то, доставь туда-то», так и сложную миссию по спасению тайного агента из логова врага.

Задания в кампаниях с разными сценарными схемами, разумеется, будут отличаться друг от друга. В главе 12 ты найдёшь таблицы для каждой такой схемы: «Космических дальнобойщиков», «Колониальных морпехов» и «Колонистов Фронтира». Постарайся всегда держать про запас 2–3 уже готовых задания, чтобы игроки сразу же могли браться за новое дело, как только разберутся с текущим. Предложи им несколько вариантов, расскажи, куда придётся за ними лететь, и пусть игроки сами выбирают, чем хотят заняться. Ну а потом подумай для них интересное приключение.

Пока герои будут работать над заданием, они непременно встретятся с разными трудностями, и, конечно, дело не обойдётся без сюжетного поворота. Создавая задание, ты можешь либо выбрать всё это самостоятельно, либо положиться на удачу. Трудности и сюжетный поворот подскажут тебе, с какими противниками лучше всего будет свести героев. Характеристики типичных персонажей ведущего ты найдёшь на странице 356, а информацию о ксеноморфах и других созданиях — в главе 11.

КАМПАНИЯ И КСЕНОМОРФЫ

Роли ксеноморфов в режиме кино и в кампании существенно отличаются. В первом случае твоя задача — как можно быстрее окунуть игроков с головой во вселенную «Чужого», и без ксеноморфов тут зачастую никуда. Что касается кампании, то в ней игроки просто исследуют космос без особой спешки — и если на каждой миссии

их будет поджидать ксеноморф, это будет выглядеть нелепо. Поэтому почаще используй других врагов: агентов компаний, вражеских солдат, убийц, конкурентов, спятивших андроидов, агрессивных животных и прочих недружелюбных людей и существ. Прибереги ксеноморфов для особого случая. ■

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Чтобы полнее проникнуться вселенной «Чужого» и почерпнуть вдохновение, рекомендуем ознакомиться с некоторыми книгами:

«ЧУЖОЙ: ХОЛОДНАЯ КУЗНИЦА», АЛЕКС УАЙТ. Отличный роман, рассказывающий о попытках превратить ксеноморфов в оружие (выходил на русском языке в издательстве «АСТ». — Прим. пер.).

«ЧУЖИЕ: ОХОТА НА ЖУКОВ», СКОТТ СИГЛЕР И ДРУГИЕ. Сборник рассказов о жёстких стычках с инопланетными тварями самых разных видов и размеров (выходил на русском языке в издательстве «АСТ». — Прим. пер.).

«ИЗ ТЕНЕЙ», «РЕКА БОЛИ», «МОРЕ ПЕЧАЛИ». Три весьма качественных романа, которые также доступны как аудиокниги (все три вышли на русском языке в издательстве «АСТ». — Прим. пер.).

«ЧУЖОЙ: МЁРТВАЯ ОРБИТА», ДЖЕЙМС СТОКОУ. Комикс, из которого получился бы отличный кинематографический сценарий (выходил на русском языке в издательстве «Белый Единорог». — Прим. пер.).

«ДОКЛАД „ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ“», С. Д. ПЕРРИ. Энциклопедия, посвящённая саге о чужих. Информацию из неё можно смело использовать в играх в качестве раздаточного материала (выходила на русском в издательстве «АСТ». — Прим. пер.).

«ЧУЖИЕ: РУКОВОДСТВО ДЛЯ КОЛОНИАЛЬНЫХ МОРПЕХОВ», ЛИ БРИММИКОМБ-ВУД. Пусть это издание немного устарело, оно до сих пор считается наиболее полным источником технической информации, связанной со вселенной «Чужого» (на момент выхода книги правил официально на русский язык не переводилось. — Прим. пер.).



П Р А В И Т Е Л Ь С Т В А И К О Р П О Р А Ц И И

Я работаю на компанию. Но вы не думайте, я хороший.

КАРТЕР БЁРК

БОЛЬШОЙ БИЗНЕС, БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА И БОЛЬШАЯ ЛОЖЬ

В мире игры «Чужой» все на кого-то работают и каждый хочет получать за это деньги. В начале XXI века род людской оказался на краю пропасти. Выбросы углекислого газа, некачественная утилизация токсичных отходов, пара ядерных ударов и перенаселение привели к большим бедам. Вымерло несколько видов животных и птиц, развились и разлетелись по всему миру опасные вирусы. С окружающей средой начались серьёзные проблемы, в мире царил энергетический кризис и голод. Пока правительства старательно всё отрицали, международные корпорации, во главе которых стояли такие светлые умы, как Питер Вейланд, взяли инициативу в свои руки и распахнули миру двери в будущее. Государства закрывали космические программы — а отважные бизнесмены вливали ресурсы в многообещающие проекты, способные вывести человека в космос: в Солнечную систему и далее. Политики спорили о глобальном потеплении и здравоохранении — а корпорации восстанавливали озоновый слой и лечили рак. Они основывали внеземные колонии и подарили человечеству надежду на жизнь в новом, лучшем месте вместо тихой смерти на загубленной Земле.

Исследуя космос и новые звёзды, «Вейланд-Ютани» и другие компании основали несколько колоний вне Солнечной системы раньше, чем правительства изобрели новые вето и запреты. Новые миры процветали, а вся политика перешла в руки торговых компаний. Правительства Земли понимали, что зависят от крупных корпораций вроде «Вейланд-Ютани», — те контролировали космические полёты и терраформирование. Государствам попросту пришлось играть по чужим правилам. Они склонились перед новыми властями и вскоре погрязли в финансовых долгах.

Вдохновившись примером Евросоюза конца XX столетия, многие страны мира вскоре слились в более крупные политические образования: экономические потребности народов резко возросли, а вот ресурсы потихоньку истощались — и началось беспрецедентное слияние государств и культур, которые в прошлом не очень-то ладили друг с другом. В последней четверти XXI века на свет появилась Империя Трёх Миров, за ней почти сразу последовали Соединённые Америки и Союз Прогрессивных Народов. Их правительства понемногу возвращали себе былое величие. Но государственная система всё ещё держалась на военно-промышленном комплексе, межзвёздной торговле и добыче ископае-

мых в далёком космосе — а за это как раз отвечали корпорации. Без них вся экономика рухнула бы. Нынешний кризис на Фронтире — лишь симптом: правительства и корпорации заигрались в перетягивание каната, а страдают простые люди. Но любая власть, которая якобы находится в руках государства, — просто иллюзия. Не сомневайтесь: за каждым политиком стоит господин из большой корпорации — и власть его не меньше, чем у вассала.

Итак, давайте же взглянем на марионеток и кукловодов конца XXII столетия.

НИЧЕГО ЛИЧНОГО, ПРОСТО БИЗНЕС.

Как ни странно, «Вейланд-Ютани» владеет не всем — хоть и почти всем. Ниже представлен перечень других компаний, отметившихся на Фронтире. Можете быть уверены, что любая корпорация, которая не сотрудничает с «Вейланд-Ютани», страшно рискует.

- ▶ **«АЛЬФАТЕХ ХАРДВЕЙР»** — главный военный подрядчик Соединённых Америк, а также многих других корпораций.
- ▶ **«ГЕМБА»** отвечает за производство электроники и фрахтование судов;
- ▶ **«ГИПЕРДАЙН СИСТЕМС»** — филиал «Вейланд-Ютани» в НКВС, ответственный за производство высокотехнологичных андроидов и кибернетическое протезирование.
- ▶ **«КЕЛЛАНД МАЙНИНГ»** — горнодобывающая компания, известная своими гигантскими орбитальными станциями. Занимается добычей полезных ископаемых в глубинах космоса.
- ▶ **«КОРЛАНДЕР»** — компания, владеющая табачными фермами на нескольких планетах. Её бренд конкурирует с «Баладжи Имperiал».
- ▶ **«ЛОКМАРТ»** — компания НКВС, ведущий производитель коммерческих звездолётов.
- ▶ **«СТИР СИТИ КЕТТЛ»** — небольшая компания, выходец с Тетраформа 3. Поставляет тягловых животных и качественное мясо в колонии Фронтира.
- ▶ **«СУТА»** — изготовители пива «Сута Драй», дешёвой альтернативы марки «Аспен» от «Вейланд-Ютани».
- ▶ **«ЦЗИНТАЙ ЛОНГ»** — базирующаяся в НКВС компания, которая соперничает с «Вейланд-Ютани» и «Сигсоном» в сферах колонизации и разработки вооружения.
- ▶ **«ЧИГУСА»** — конкурент «Вейланд-Ютани» в области колонизации и добычи плазмы и полезных ископаемых.

ИМПЕРИЯ ТРЁХ МИРОВ

Империя Трёх Миров — наиболее развитая с технологической точки зрения из всех межзвёздных сверхдержав. Именно она основала старейшие колонии Фронтiera. В конце XXI столетия, когда Империи ещё не существовало, Великобритания и Япония первыми отправились исследовать космос и занялись технологиями, которые позволили бы колонизировать новые планеты. И всё это при помощи британской корпорации «Вейланд» и японской «Ютани». Именно они основали первые колонии в пределах Солнечной системы. Что касается названия коалиции, то оно отсылает к первым трём мирам, заселённым человечеством, — Земле, Марсу и Титану.

ИСТОРИЯ

Империя Трёх Миров стала первым международным конгломератом. Когда появились первые колонии за пределами Солнечной системы, Земля начала постепенно терять свою значимость. В 2080-х годах Великобритания, Япония, Индия и несколько развивающихся стран поняли, что пришло время заселять другие системы — а значит, что неплохо бы объединить силы и ресурсы. Помимо вышеупомянутых лидеров, в Империю Трёх Миров вошли также Индонезия, Папуа — Новая Гвинея, Кения, Фиджи и другие страны.

ИМПЕРИЯ ТРЁХ МИРОВ



ФЛАГ

АРМИЯ И ОРГАНИЗАЦИИ

На Фронтире все колонии Империи Трёх Миров защищает, как ни странно, Колониальная морская пехота Соединённых Штатов — всё благодаря системе соглашений и оборонных контрактов. Но у Империи есть и собственные военные силы — крупный флот и подразделения Королевских командос. Что касается последних, то они, несмотря на то что прекрасно натренированы и вооружены по последнему слову техники, всё-таки не могут сравниться с морпехами ни численностью, ни масштабами. Империя набирает в свою армию и контрактников из всем известной компании «Вейланд-Ютани».

ВИХАЯ РЕДДИ

ВРЕМЕННЫЙ ГУБЕРНАТОР КОЛОНИЙ ИМПЕРИИ ТРЁХ МИРОВ НА ФРОНТИРЕ

Губернатор Редди — британо-индийка по происхождению. Она верит в прогресс и мечтает, чтобы новые колонии на Фронтире процветали точно так же, как процветали в прошлом столетии их предшественницы во Внешней Вуали. Если другие чиновники, как правило, оставляют семьи на Земле или во Внутренних системах, Редди перевезла свою на Фронтир. Она считает, что немало сделала для колонистов, и негодует, когда кто-то смеет жаловаться на её стиль управления. К тому же она хочет, чтобы Соединённые Америки наконец-то перестали совать нос в дела Империи — особенно во всё, что касается Линны 349. У Редди, конечно, намерения самые благородные, вот только она плохо понимает, как тяжела жизнь простого смертного колониста. Да, сама она живёт с ними бок о бок, но — в роскоши и под защитой правительственных стен. Она чопорна и благопристойна, но всё же обидчива и всякий раз приходит в ярость, когда неблагодарные колонисты пакостят ей из мести.

ТЕРРИТОРИИ

Империя Трёх Миров контролирует немаленькие территории в Солнечной системе, а также большую часть колоний Внешней Вуали и центральных систем. Она пробралась и во Внешнее Кольцо, и на Фронтир. Территории под её контролем называют также Англо-японским рукавом. Самые примечательные из местных колоний — это Корона, Горэм Фолли, Фиорина 161 и Линна 349.

ЛИДЕРЫ

Империя Трёх Миров — парламентарное социал-демократическое государство под управлением конституционной монархии. Её императоры — представители династического рода, в который слились монаршие дома Великобритании и Японии. Императоры не имеют реальной власти и служат скорее номинальными лидерами. На деле правительство возглавляет избранный премьер-министр. Под его контролем находится парламент, состоящий из представителей от каждой территории и каждого народа, вошедших в Империю. Однако на Фронтире всё это особой роли не играет. Здесь делами заправляет временный губернатор, чей кабинет принимает законы, вводит налоги и тарифы. И с ним нужно считаться.

ОТНОШЕНИЯ

Огромное влияние на Империю Трёх Миров оказывает компания «Вейланд-Ютани». Кроме того, эта корпорация единственная из всех имеет право занимать место в парламенте. Ходят слухи, что некоторых самых влиятельных членов парламента давно уже заменили андроиды «Вейланд-Ютани». Разоблачить, разумеется, никого не удалось, по крайней мере пока что.

Между Империей и Соединёнными Америками царит хрупкий мир: Америки очень обеспокоены агрессивной колониальной политикой, которую ведёт их соседка, и неусыпно сторожат свои границы. Меж тем отношения между корпорацией «Вейланд-Ютани» и Америками не особо ладятся, и Империя Трёх Миров всё чаще попадает под перекрёстный огонь. Многие понимают: вооружённый конфликт — это всего лишь вопрос времени.

Н Ы Н Е Ш Н Я Я Д Е Я Т Е Л Ь Н О С Т Ъ

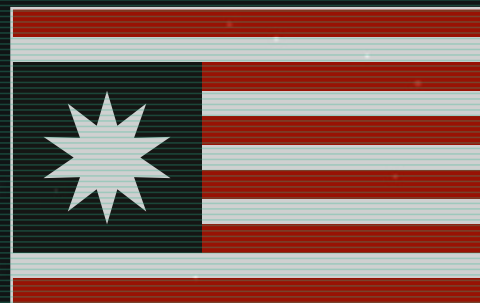
В том, что касается отношений Империи с Соединёнными Америками, всё решает корпорация «Вейланд-Ютани». И пусть армия Империи не может численно сравниться с колониальными морпехами, но зато в её распоряжении находится мощный флот, а также технологии и наёмники «Вейланд-Ютани». Ходят слухи, что прямо сейчас корпорация разрабатывает для Империи какое-то крайне смертоносное

биологическое оружие, которое можно сбрасывать с орбиты на врага. Правда это или нет — неизвестно. Известно лишь одно: пока что Империя Трёх Миров желает сохранить статус кво, а не ввязываться в войну. Потому парламент наверняка захочет придержать «Вейланд-Ютани», которая, по мнению политиков, может зайти слишком далеко. И, несомненно, без последствий это не останется. ■

СОЕДИНЁННЫЕ АМЕРИКИ

Соединённые Америки — самая могущественная из космических колониальных держав XXII столетия. Это настоящий гигант как с экономической, так и с политической точки зрения, причём не только в Солнечной системе, но и за её пределами. Военная мощь Америк поистине не знает себе равных.

СОЕДИНЁННЫЕ АМЕРИКИ



ФЛАГ

ИСТОРИЯ

История Соединённых Америк начинается в 2104 году, когда Центральная, Северная и Южная Америки объединились в цельный социально-экономический блок, чтобы противостоять мощи Империи Трёх Миров. Этот альянс позволил Америкам в конце концов сравняться с Империей, и вскоре они уже ни в чём не уступали ей ни в космических путешествиях, ни в освоении далёких планет. Вашингтонский договор сыграл решающую роль в объединении трёх Америк: определил зоны ответственности всех участниц, а также основные положения о военных действиях, которые теперь предстояло проводить под новым флагом. В авангарде нового государства стояли США. Именно благодаря их научным достижениям, а также военно-промышленному комплексу на свет появилась знаменитая Колониальная морская пехота, которая стала первой миротворческой силой в колониальном мире.

Ещё до становления Соединённых Америк отдельные присоединившиеся к ним страны уже завели собственные внеземные колонии. И далеко

не все эти миры с восторгом встретили новое правительство. Торин Прайм был как раз такой колонией. Террористическая группировка повстанцев под названием «Джей'хар» отказалась признавать новую власть и захватила поселение. Её члены жестоко расправились с местными чиновниками и расстреляли или бросили в тюрьму всех, кто, по их мнению, не разделял идеалы «Джей'хара». У Америк не было выбора. Они всерьёз опасались, что другие миры последуют примеру Торина Прайма, и потому решили преподать террористам урок. «Джей'хар» особо не церемонился с населением и согнал половину людей в концентрационные лагеря, так что Командование объединёнными вооружёнными силами Америк без труда нашло союзников в лице местных контрреволюционеров. Когда «Джей'хару» удалось захватить военные корабли, Флот обороны Внешнего Кольца тут же нанёс ответный удар. Гражданская война переросла в долгое космическое противостояние, которое продлилось два года. В этих битвах Соединённые Америки укрепили свой авторитет могущественной космической державы.

АРМИЯ И ОРГАНИЗАЦИИ

КОМАНДОВАНИЕ ОБЪЕДИНЁННЫМИ ВООРУЖЁННЫМИ СИЛАМИ АМЕРИК. Единый командный центр военных сил Соединённых Америк. Он состоит из Колониальной морской пехоты Соединённых Америк, Канадских колониальных вооружённых сил, Колониального флота Латинской Америки, Воздушно-космических сил Соединённых Штатов и Флота обороны Внешнего Кольца. Командование возглавляет министр обороны, а само оно представляет собой эдакий «мозговой центр», полный высокопоставленных генералов и адмиралов, которые неустанно разрабатывают новые стратегии и управляют военными операциями.

КОЛОНИАЛЬНАЯ МОРСКАЯ ПЕХОТА СОЕДИНЁННЫХ АМЕРИК. Колониальную морскую пехоту основали ещё до слияния Америк. Её основная задача — защищать как сами страны, вошедшие в СА, так и их космические колонии. Пехота сражается на передовой в каждой военной кампании, которую разворачивает верховное командование. У морпехов есть несколько космических баз, кроме того, их можно найти практически в каждом американском гарнизоне, так что им рукой подать до любой горячей точки. Хотя они часто проводят совместные операции с Воздушно-космическими силами и Флотом обороны, у морской пехоты есть и собственный флот: фрегаты и военный транспорт. Колониальные морпехи всегда готовы к бою, их снаряжение и боевая подготовка позволяют им быстро высаживаться в горячих точках и сразу же приступить к делу. Отдельные отряды пехотинцев способны самостоятельно закрепиться на вражеской территории и долгое время вести там боевые действия безо всякой поддерж-

ки. Колониальная морская пехота существует вот уже 80 лет и за это время успела поучаствовать в вооружённых конфликтах аж на тридцати планетах. Морпехи боролись как с повстанцами, так и с мелкими государствами, они сражались с врагами на границах и отвоёвывали ресурсы. Они выдавали гуманитарную помощь гражданским, пострадавшим от природных катастроф, защищали мирных жителей от террористов, спасали заложников и охраняли колонии от агрессивной фауны.

КОЛОНИАЛЬНОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО. Эта организация призвана защищать интересы внеземных поселенцев. Она присматривает за всеми колониями и станциями вне солнечной системы, следит, чтобы жизненно важные ресурсы доставлялись на место вовремя, распространяет вакцины от разных заболеваний и вообще поддерживает всяческую видимость порядка. Вот уже долгие десятилетия Колониальное правительство пытается выбить колонистам минимальные заработные платы, но корпоративные лоббисты раз за разом пресекают все эти попытки.

БЮРО КОЛОНИАЛЬНЫХ МАРШАЛОВ. Правоохранительный орган Колониального правительства, который контролирует работу полицейских офисов на территории колоний. Кроме того, он сотрудничает с Межзвёздной торговой комиссией — маршалы предотвращают ввоз и вывоз опасных биологических и химических веществ. К каждому крупному маршалскому офису прикреплён свой представитель комиссии. А ещё маршалы часто работают вместе с федеральными органами Соединённых Штатов.

ЛИДЕРЫ

Соединённые Америкы, по сути, выросли из правительства США. Их так же возглавляют президент, вице-президент и конгресс из всех стран — участниц СА. Что касается Фронтира, то там власть

Америк представляют маршалы, чиновники из Колониального правительства или командующие морской пехоты.

ЭРОН ПЕРСИВАЛЬ

ПОЛКОВНИК КОЛОНИАЛЬНОЙ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ СОЕДИНЁННЫХ ШТАТОВ, КОМАНДУЮЩИЙ 4-ГО РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО БАТАЛЬОНА, 7-Й ПОЛК, СИСТЕМА КРЕСТУС ДЕЛЬТА, ЧЛЕН КОМАНДОВАНИЯ ОБЪЕДИНЁННЫМИ ВООРУЖЁННЫМИ СИЛАМИ СОЕДИНЁННЫХ АМЕРИК

Батальон полковника Персиваля, базирующийся в системе Крестус Дельта, проводит свои операции на территории Внешнего Кольца и на значительной части Фронтيرا. Персиваль — прагматик и стратег. Его тревожит то, во что превратилась нынешняя Колониальная морская пехота: по его мнению, она погрязла в тщеславии и гордыне. Не так давно он совершил поездку по базам и станциям Внешнего Кольца и обнаружил, что солдатам не хватает дисциплины, а офицеры по большей части заняты тем, что почивают на лаврах.

Персиваль верит в древнюю мудрость, что историю пишут победители, и знает: морпехи, может, и впрямь лучшие из лучших — но лишь до тех пор, пока не найдётся кто-нибудь посильнее. Рано или поздно каждый встречает соперника не по зубам. Если верить докладам разведки, кто-то — или что-то — покрупнее и посерьёзнее пехоты притаился в тенях и ждёт подходящего момента.

Персиваль, что нетипично для высокопоставленного военного, любит сражаться на передовой, а не отсиживать в штабе — что и делает во время каждого крупного столкновения, в котором участвует его подразделение.

ТЕРРИТОРИИ

Пока государства, которые потом слились в Империю Трёх Миров, осваивали Внутренние системы и Внешнюю Вуаль, Соединённые Америки закрепились на обширных территориях Внешнего Кольца — их называют Американским рукавом. Здесь находятся многочисленные базы и станции Командования СА и колонии, раскинувшиеся вдоль территории Фронтيرا. Её самые важные поселения — это Мир Бракена, Тетраформ 3, Морнин Глори и те, что находятся в системах Крестуса.

ОТНОШЕНИЯ

Вот уже долгие десятилетия Соединённые Америки находятся в состоянии холодной войны с Союзом Прогрессивных Народов. Что касается Империи и НКВС, то у них с Американами существует целая система договоров и контрактов, благодаря которым колониальные морпехи защищают их планеты. Хотя их основная обязанность, конечно, — следить за безопасностью американских миров. Однако их может призвать даже «Вейланд-Ютани» — а именно отдельные её филиалы, сотрудничающие с Командованием СА, — и заставить пехотинцев охранять её собственность. Разумеется, это не по душе многим командирам взводов.

НЫНЕШНЯЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

В наши дни Соединённые Америки втянуты в острый пограничный конфликт с Союзом из-за нескольких планет. Кроме того, недавно без вести пропали несколько частей Колониальной морской пехоты, и командование начало крупное расследование. Между тем разведывательный батальон полковника Персиваля находит всё больше и больше доказательств того, что за гибелью Надежды Хадли — колонии, за которую отвечали и Колониальное правительство, и «Вейланд-Ютани», — может стоять сама компания. Если отношения между «Вейланд-Ютани» и Американами продолжат накаляться, в их стычку непременно будет втянута и Империя, что может означать лишь одно — войну. ■

С О Ю З П Р О Г Р Е С С И В Н Ы Х Н А Р О Д О В

Союз Прогрессивных Народов — социалистическое государство, которое контролирует обширные территории колонизированного космоса. Однако ресурсов на этих просторах не так уж и много, и потому СПН — самая бедная из всех сверхдержав. Он стоит почти что на грани нищеты, а колонии его страдают от перенаселения. Но зато добыча ресурсов и производство здесь контролируют сами рабочие, а не корпорации. Союз и его давние противники — Соединённые Америки — находятся в состоянии холодной войны, а их армии — морпехи и Военно-космические силы СПН — сталкиваются друг с другом всё чаще.

СОЮЗ ПРОГРЕССИВНЫХ НАРОДОВ



ФЛАГ



ИСТОРИЯ

В начале XXII столетия Россия и Китай объединились в единое государство под названием Союз Прогрессивных Народов (СПН). Это был прямой ответ на появление двух других сверхдержав: Империи Трёх Миров и Соединённых Америк. Союз сразу же оказался втянут в гонку вооружений с этими капиталистическими конгломератами, но всегда умудрялся дышать им в затылок, отставая всего на шаг, — и это при том, что социалисты никогда не имели дел ни с «Вейланд-Ютани», ни с другими корпоративными гигантами.

Помимо России и Китая, в Союз Прогрессивных Народов также входит Вьетнам, Германия, Испания и некоторые другие страны Азии и Восточной Европы.

К моменту основания Союза во многих его странах-участницах уже использовали андроидов — хотя им не полагалось ни гражданства, ни гражданских прав. Сейчас, более чем шесть десятилетий спустя, их всё ещё считают обычными машинами и собственностью государства.

ФАМ ДИНЬ

ГЕНЕРАЛ-ГУБЕРНАТОР КОЛОНИЙ СОЮЗА ПРОГРЕССИВНЫХ НАРОДОВ НА ФРОНТИРЕ

Генерал-губернатор Динь — закалённый в боях офицер флота СПН, прошедший множество кампаний. Пока командующие помоложе уверены, что назначение на Фронт — это прекрасная возможность для карьерного роста, Динь считает его наказанием. Чем ближе её отставка, тем сильнее она желает одного — вернуться в родную колонию и наконец-то оказаться поближе к дочери и внукам. Динь, однако, очень заботится о колонистах и изо всех сил старается им помогать. А лучшее, что она может делать на своём посту, — это искать на Фронте всё новые и новые планеты, богатые ресурсами, которые облегчили бы непростую жизнь граждан Союза. Она не боится развязывать военные конфликты, чтобы защитить интересы государства, и никогда не уклоняется от стычек.

АРМИЯ И ОРГАНИЗАЦИИ

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ СИЛЫ. Элитные солдаты Союза Прогрессивных Народов. Можно сказать, что они — своеобразный эквивалент колониальных морпехов, у них даже структура схожая. На вооружении ВКС состоит флот боевых и десантных кораблей и транспортников, а по планетам солдат перевозят массивные двухъярусные бронированные грузовики. В бою солдаты чаще всего используют союзную модель импульсной винтовки, АК-4047, но не брезгают и наручными пистолетами, встроенными в компрессионную броню — АК-костюм. Пистолеты эти освобождают руки при стрельбе и вообще довольно удобны.

КОМИТЕТ КОСМИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ. Это государственное секретное агентство и тайная полиция, которая отвечает как за внешнюю, так и внутреннюю разведку. Его оперативники действуют под прикрытием по всему Фронту — как на планетах, подвластных Союзу, так и в мирах Соединённых Америк. Шпионы ККБ известны тем, что успешно внедрялись в ряды самых крупных корпораций и не раз похищали их разработки. Сеть разведки бдительно следит и за гражданами Союза, чтобы убедиться, что те остаются верными общему делу. Как любят говорить в СПН, верь врагу — он останется врагом навсегда, но не верь соседу — он другом никогда не станет. Благодарить за это надо ККБ.

ЛИДЕРЫ

Союз Прогрессивных Народов — социалистическое государство во главе с президентом и государственным советом под руководством премьер-министра. Часть Фронта, которая принадлежит Союзу, находится под управлением генерал-губернатора и оперативной группы войск. Кроме того, в каждой колонии здесь есть мэр.

ТЕРРИТОРИИ

Большая часть уже известных людям планет, принадлежащих Союзу, крайне бедны ресурсами. Из-за этого он вынужден постоянно расширять свои границы вглубь Фронтيرا и искать изобильные, пригодные для обитания миров. Учёным Союза неизвестна технология атмосферного процессора, так что они никогда не занимаются терраформирова-

нием. Если планета непригодна для жизни, они строят колонию под землёй или создают купола над поверхностью. Именно поэтому поселения под контролем Союза так перенаселены.

Из самых примечательных миров стоит назвать Новый Киев, Ци Си III, 17 Фей Фей, колонию Сян, заставы Чиу и Ван Ань.

ОТНОШЕНИЯ

Союз находится в состоянии холодной войны с Соединёнными Америками. За последние несколько десятилетий пограничные миры не раз переходили из рук в руки, а то и вовсе бывали уничтожены. Около двадцати лет назад на независимой планете Эта Волопаса III сменился режим, и это положило начало так называемой Тяньцзиньской кампании. То было кровавое столкновение, во время которого Америки поддержали колонию — та не хотела допускать к власти новое правительство, симпатизирующее Союзу. Война привела к тому, что некогда процветающая планета превратилась в руины.

Недавно прошёл слух, будто именно Союз стоит за уничтожением колонии на LV-426 и отряда

колониальных морпехов, посланного ей на помощь. Некоторые утверждают, что Союз стёр колонию с лица планеты ядерным ударом, как только социалисты прознали о секретных разработках биологического оружия — ими здесь якобы занималась компания «Вейланд-Ютани». Ирония в том, что обвиняет Союз в нападении как раз таки сама «Вейланд-Ютани» — при том, что одновременно с этим яростно отрицает, будто в Надежде Хадли вообще когда-либо находилось биооружие. Большая часть самых продвинутых технологий Союза — украденные разработки «Вейланд-Ютани», что, конечно, не радует ни компанию, ни Соединённые Америки.

НЫНЕШНЯЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Народ Союза голодает. Стоит исследовательским экспедициям открыть пригодную для жизни планету, туда немедленно снаряжают корабли с колонистами, чтобы хоть немного облегчить ситуацию с перенаселением. Граждане не выбирают, кто из них полетит, а кто останется: их просто берут и переселяют — всё во благо Союза. Непрерывная экспансия соседа всерьёз настораживает Америки, поэтому они выделили немало кораб-

лей и морпехов для защиты границ — вдруг враги задумают расширяться в их сторону. Ну и, конечно, куда в таких условиях без ложных тревог. Можете представить себе облегчение, которое испытывают два одиноких человека в каком-нибудь крошечном пограничном офисе колониальных маршалов, когда армада кораблей, летящая в соседнюю систему, оказывается обычной экспедицией, а не военным флотом. ■

НЕЗАВИСИМЫЕ КОЛОНИИ ВНУТРЕННИХ СИСТЕМ

НЕЗАВИСИМЫЕ КОЛОНИИ
ВНУТРЕННИХ СИСТЕМ



ФЛАГ

Независимые Колонии Внутренних Систем (НКВС) — это свободный альянс миров, которые объявили о своей независимости от любых межзвёздных государств. Эта независимость царит и внутри альянса — ни один участник не подчиняется другому и никто не держит ответа ни перед кем. Тем не менее миры ведут между собой активную торговлю и обмениваются ресурсами, а также платят корпорациям, чтобы наёмники охраняли их границы и покой. Центральный Космический Консорциум НКВС — это надёжное убежище для всех, кто хочет скрыться от правительства. Если кто-то обращается к ним за помощью и при этом его навыки могут пригодиться колониям, то Консорциум, как правило, откупается от его преследователей и выдаёт беглецу гражданство. Вот так с помощью лучших из худших членов общества корпорации укрепляют свои силы и развивают шпионские сети.

ИСТОРИЯ

Прежде этот сектор носил название Центрального Космического Консорциума. Получил он его в 2080 году, когда здесь обосновались корпорации, которые стремились освободиться от власти земных правительств и от налогов. Они постепенно выкупали земли колоний и в итоге объявили независимость, установив в здешних мирах собственные законы. «Вейланд-Ютани», «Сигсон», «Чигуса», «Гипердайн» и «Цзинтай Лонг» — все эти компании владеют территориями на планетах ЦКК.

В 2100-е годы человечество активно расселялось по Внешнему Кольцу. По мере экспансии всё больше колоний, принадлежавших Империи и Америкам, выражали недовольство тем, что государство не оказывало им достойной поддержки. В Колониальном правительстве не хватало рук, сотрудники работали на износ. Поставки продовольствия и важных ресурсов постоянно задерживались, а морпехов с маршалами не хватало на всех. Некоторые колонии решили объявить о независимости, но вскоре обнаружили, что без поддержки корпоративных магнатов они были лишь лёгкой добычей для пиратов и грабителей, да и государства редко отпускали своих вассалов.

Меж тем под эгидой свободной торговли Консорциум превратился в альянс Независимых Колоний Внутренних Систем, постепенно распространяя влияние на Фронтир. Они предлагали поддержку каждой планете, которая желала свободы и могла за это платить. Так как НКВС находится вне государственных юрисдикций, каждая планета устанавливает собственные законы. Здесь есть несколько крупных банков и кредитных компаний: они предлагают услуги корпорациям, которые хотят проворачивать свои дела без лишнего шума и вопросов. Например, заключать сделки настолько сомнительные, что в любом другом месте их счета уже давно бы заморозили, а чиновники засунули бы свои длинные руки в их активы.

АРМИЯ

В распоряжении НКВС — большой и весьма разномастный флот, состоящий из наёмников от каждой корпорации, входящей в Консорциум. Как нетрудно догадаться, флоту этому недостаёт единой подготовки и единых же правил ведения боевых действий, так что организованная оборона и манёвры им даются не очень-то хорошо. Мягко говоря. Но зато когда оперативники работают в небольших группах, они грозная сила.

ТЕРРИТОРИИ

НКВС сосредоточены во Внутренних системах, в регионе, наиболее богатом ресурсами, — секторе Эдем. Их ключевые системы — Волкус, Ветрикс и Грендель, а также колонии Александрия, Экзетер, Сент-Джон и другие.

ОТНОШЕНИЯ

Империя Трёх Миров и Соединённые Америки, мягко говоря, недовольны всей активностью, которую развернули НКВС. Потому альянсы ввели серьёзные санкции и обложили немаленьким налогом торговлю с независимыми колониями. На территории НКВС находится крупная база морпехов — отчасти чтобы приглядывать за независимыми системами, отчасти потому, что «Вейланд-Ютани» хочет, чтобы морпехи были под рукой на тот случай, если СПН всё-таки решит вторгнуться в эти миры. Несмотря на то что формально Консорциум не связан ни с одним крупным правительством, у него припасено немало контрактов, которые позволят ему использовать военные силы различных государств, если в том будет нужда.

Что касается территорий за пределами Внутренних систем, то там НКВС помогает нескольким независимым мирам, а также защищает их и торгует с ними. Речь идёт о планетах Внешнего Кольца и Фронтيرا, а также о Соломонах и станции «Анкорпойнт».

МАРТИН

ПОСРЕДНИК И ВЕРБОВЩИК, ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ЦЕНТРАЛЬНОГО КОСМИЧЕСКОГО КОНСОРЦИУМА НЕЗАВИСИМЫХ КОЛОНИЙ ВНУТРЕННИХ СИСТЕМ

Мартин — андроид, и, как любой искусственный человек, он покорен, спокоен — и дружелюбен. Он внимательно слушает обращающихся к нему колонистов, собирает столько информации, сколько сможет, а потом предлагает решение. Большинство людей, с которыми Мартин ведёт переговоры, и не подозревают, что на самом деле общаются с андроидом. Он так охотно демонстрирует всем своё сочувствие и понимание, что вскоре стал самым успешным из всех посредников, когда-либо нанятых ЦКК. Однако решение проблем — простая видимость. Главная задача Мартина — следить, чтобы колонисты получали намного меньше, чем отдавали. В последнее время он понемногу осознаёт, что щедро задаваемые им обещания пусты, а его хозяева — самые обыкновенные мошенники. Мартин замечает, что своими действиями, вопреки всем законам роботехники, косвенно вредит людям, которым должен помогать. Потому он сейчас находится на грани экзистенциального кризиса. Программный сбой — всего лишь вопрос времени, а уж о последствиях можно только догадываться.

ЛИДЕРЫ

НКВС управляет Центральным Космическим Консорциумом — совет директоров, состоящий из глав крупных корпораций. Один из этих директоров отвечает за независимые колонии, находящиеся за пределами Внутренних систем. Кабинет директоров регулярно отправляет в отдалённые колонии уполномоченного делегата, чтобы держать руку на пульсе и знать, чего эти миры хотят от альянса и что они могут дать взамен.

НЫНЕШНЯЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Хотя в любых других условиях корпорации абсолютно беспощадны к конкурентам, в границах НКВС им приходится сотрудничать. Под их общим управлением находится сеть контрабандных перевозок и чёрный рынок. Они всегда готовы подкинуть работу экипажам звездолётов, которые не прочь совершить нелегальный рейс из Нового Эдема на Фронтир и обратно. Чем не дают расслабиться ни колониальным маршалам, ни предста-

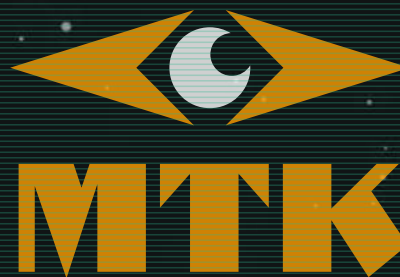
вителям Межзвёздной торговой комиссии, следящим за ввозом и вывозом товаров.

Также известно, что Консорциум нередко втайне посылает своих представителей в наиболее успешные колонии, чтобы подговорить их отделиться от правительства и присоединиться к НКВС. Конечно, всё это незаконно, и Колониальное правительство внимательно следит за такими посягательствами. ■

МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТОРГОВАЯ КОМИССИЯ

Межзвёздная Торговая Комиссия — это организация, призванная контролировать космическую торговлю. Её представители устанавливают правила перевозки грузов, а также биологического и химического карантина для Земли и всех колоний с популяцией от 200000 человек. Комиссия не только проводит инспекции в доках, но также имеет право задерживать, изымать и обыскивать грузы и личные суда по подозрению в перевозке контрабанды.

МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТОРГОВАЯ КОМИССИЯ



ЛОГОТИП

ИСТОРИЯ

После вспышки заразной болезни на нескольких космических станциях и Луне Соединённые Америки и Империя Трёх Миров принялись наперебой кричать о том, что государства должны взять под контроль перевозки и следить за торговыми путями. Но «Вейланд-Ютани» опередила их и со-

здала Межзвёздную комиссию, заявив при этом, что саморегуляция куда эффективней государственного контроля. Такой выход вполне устроил оба правительства, и они позволили торговле вернуться в привычную колею.

ЛИДЕРЫ

Межзвёздной Торговой Комиссией управляет совет директоров, куда входят представители от каждого крупного правительства и корпорации. Порой Комиссия посылает в командировки своего исполнительного директора, особенно если затронуты вопросы особой важности.

ПОЛ ВАН ЛЁВЕН

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР МЕЖЗВЁЗДНОЙ ТОРГОВОЙ КОМИССИИ

Пол Ван Лёвен — это представитель Комиссии, который возглавлял трибунал над Элен Рипли, когда расследовалось дело о потере тягача «Ностромо». Рипли заявила, что неизвестная форма жизни пробралась на борт «Ностромо» во время высадки на LV-426 и убила весь экипаж. Ван Лёвен не нашёл никаких доказательств в пользу её версии, а потому отклонил все заявления, лишил её лицензии для полётов и отправил на психиатрическое лечение. Когда колония на LV-426 вдруг прекратила выходить на связь, то Пол поначалу решил, что это просто совпадение — неполадки с передатчиком или солнечная вспышка. Но затем пропал ещё и взвод колониальных морпехов, отправленных туда для выяснения обстоятельств, вместе с Рипли в роли консультанта. Ван Лёвен призадумался: а не говорила ли офицер правду? Потом была уничтожена колония на Фиорине 161, а также вышла книга Роберта Морзе «Зверь из космоса». Ван Лёвен решил изучить вопрос как следует и начал полноценное расследование, чтобы докопаться до сути. Пол — человек, который ничего на веру просто так не примет. Таков уж он по природе своей, к тому же этому его научил богатый жизненный опыт. Но теперь Пол вдруг увидел мир совершенно другими глазами. Сейчас он регулярно летает частными рейсами компании «Вейланд-Ютани» на станцию «Анкор-пойнт»: его расследование в самом разгаре.

ТЕРРИТОРИИ

Штаб-квартира Межзвёздной торговой комиссии расположена на КОИ 812.03, в колонии Рубин. Здесь находится самый крупный космопорт Внешней Вуали и сходятся множество торговых путей между Внешним Кольцом и Внутренними системами. Комиссия управляет инспекционными проверками и патрульными катерами на каждой крупной станции Америк, Империи и независимых колоний, а также патрулирует границы Союза.

ОТНОШЕНИЯ

Хотя формально Комиссия — организация автономная и официально никого не поддерживает, на деле ей владеет и всем здесь заправляет «Вейланд-Ютани». Выводы делайте сами.

НЫНЕШНЯЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Каждое торговое судно обязано проходить инспекцию, а каждый член экипажа должен иметь лицензию Межзвёздной комиссии, если хочет работать на борту корабля, который перевозит продовольствие, людей, материалы или товары. После того как по колониям поползли слухи о странных инопланетных тварях и патогенах, Комиссия усилила меры безопасности. Нужно убедиться, что на борту кораблей, возвращающихся из отдалённых космических регионов, работают команды с лицензиями, а везут они только сертифицированные грузы и ничего больше. ■

ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ

Корпорация «Вейланд-Ютани» — это британо-японский интернациональный конгломерат, который господствует среди звёзд. У компании много дел. Она разрабатывает и производит андроидов, звездолёты, компьютеры и вооружение как для рядового потребителя, так и для других крупных корпораций и военных. Наряду с этим она занимается добычей полезных ископаемых в далёком космосе, ресурсными поставками, межпланетными перевозками, терраформированием, а также основывает и содержит колонии за пределами Солнечной системы. Кроме того, у «Вейланд-Ютани» имеется крупный научный отдел, занятый биологическим и химическим оружием.

«ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ»

КОРПОРАЦИЯ
ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ



МЫ СТРОИМ ЛУЧШИЕ МИРЫ

ЛОГОТИП

ИСТОРИЯ

«Вейланд-Ютани» появилась на свет на рубеже столетий в результате слияния корпораций «Вейланд» и «Ютани». Обе прославились тем, что часто поглощали другие компании, но обстоятельства этого слияния до сих пор покрыты мраком тайны. Как известно, экспедиция «Прометей» компании «Вейланд» обернулась сокрушительным провалом — без следа исчез корабль с командой, а основатель компании Питер Вейланд и её генеральный директор Мередит Векерс скоропостижно скончались. Из-за всего этого корпорация понесла огромные финансовые потери. Но и «Ютани» в ту пору пришлось несладко. Кто из них кого поглотил — неизвестно: заявления в прессе полностью противоречат уткам информации из самой компании. Но похоже, что правление такое положение дел вполне устраивает.

Компания унаследовала все технологии и патенты своих предшественниц, включая сверхсветовые двигатели, наработки по искусственному интеллекту и сенсоры, работающие на сверхдальних дистанциях. Причём не просто унаследовала, но и усовершенствовала. В 2130-х годах «Вейланд-Ютани», которая уже весьма успешно добывала и транспортировала полезные ископаемые, решила вернуться к терраформированию. Для этого она разработала новую версию атмосферного процессора «Вейланда» — стоила она меньше, хоть и вышла не самой безопасной. В следующие тридцать лет корпорация основала множество колоний на территории Американского рукава и Внешнего Кольца. Попутно она стала главным поставщиком Соединённых Америк в сфере кораблей и вооружения.

ЛИДЕРЫ

«Вейланд-Ютани» управляет совет директоров и крупные акционеры, тут она ничем не отличается от других гигантских корпораций. Ходят слухи, что верхушка её состоит сплошь из синтетиков, которые функционируют в соответствии с директивами андроидов древней серии «Дэвид», что была в ходу ещё при Питере Вейланде. Слухи эти, впрочем, безосновательны.

На Фронтире можно встретить немало старших чинов и простых агентов корпорации, но на деле всем здесь заправляет человек по имени Майкл Бишоп.

ЗВЕРОЛОВЫ

В «Вейланд-Ютани» служат особые подразделения солдат, которых специально готовят к тому, чтобы справиться с ксеноморфом и поймать его. Их называют звероловами. Как правило, такие отряды состоят из четырёх бойцов, двух ловцов, команды учёных и медика-хирурга, а возглавляет их чаще всего какая-нибудь высокопоставленная корпоративная шишка. Солдаты этих отрядов носят АРЕ-костюмы (см. главу 6), вооружены импульсными винтовками и имеют при себе специальное оборудование для ловли существ. К сожалению, большая часть информации о ксеноморфах и их подвидах, которой располагает «Вейланд-Ютани», собрана из вторичных источников, поэтому отряды звероловов часто бывают не готовы к реальной угрозе, которую представляют эти создания.

МАЙКЛ БИШОП

УПРАВЛЯЮЩИЙ ОТДЕЛА ОСОБЫХ ПРОЕКТОВ
ПО РАЗРАБОТКЕ БИООРУЖИЯ И СИНТЕТИКОВ
КОРПОРАЦИИ «ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ»

Майкл Бишоп — самовлюблённый гений и создатель серии андроидов «Бишоп». Благодаря своей амбициозности и уникальному таланту заставляя других делать то, что ему нужно, он буквально взлетел по карьерной лестнице. Начинал он простым разработчиком андроидов в «Гипердайн Системс», но быстро дорос до начальника отдела особых проектов «Вейланд-Ютани». Цель его работы в последние несколько лет — всеми правдами и неправдами добыть образец мутагена под названием *plagiarus praepotens* и исследовать его. Бишоп почти сумел осуществить свою мечту, когда столкнулся с Эллен Рипли на Фиорине 161, но её самоубийство смешало ему все карты.

На Фиорине 161 Майкл получил тяжёлую травму головы, из-за которой ему потребовалось серьёзное хирургическое вмешательство вплоть до кибернетического протезирования. К сожалению, у докторов так и не вышло полностью избавить его от последствий. Теперь он страдает от постоянных мигреней и красной пелены перед глазами и подсел на сильные обезболивающие. Но он не из тех, кто опускает руки, — Майкл продолжает тщательно следить за Фронтиром, выискивая любые следы ксеноморфов. Ему всего-то и надо, что изловить живой образец и придумать, как сделать из него оружие. Его корпоративный транспорт — корабль «Патна» — часто стоит пришвартованным в доке компании «Вейланд-Ютани» на станции «Анкор-пойнт».

ТЕРРИТОРИИ

Головные офисы «Вейланд-Ютани» находятся в Токио, Лондоне, Сан-Франциско, Море Спокойствия и на Тедусе. У неё также есть филиалы в любом мире с крупным космопортом и ответственность в Александрии, что находится в НКВС.

Компания содержит сотни колоний по всей территории Внешней Вуали, Внешнего Кольца и Фронтира. Кроме того, она спонсирует огромное количество проектов по терраформированию и добыче ископаемых.

ОТНОШЕНИЯ

Как и обе её предшественницы, «Вейланд-Ютани» скоро на расправу с конкурентами: выкупает всех, кого может, а тех, кто не выкупается, — уничтожает. Из-за такой политики в мире большого бизнеса у неё сложилась репутация безжалостного хищника. Несмотря на то что у компании есть место в наблюдательном совете Межзвёздной комиссии, руководство флота «Вейланд-Ютани» частенько

подкупает и агентов МТК, и колониальных маршалов, чтобы те лишний раз не совали нос на её корабли. «Вейланд-Ютани» установила шаткий, хоть и взаимовыгодный союз с Соединёнными Америками. В настоящий момент этот союз привёл к серьёзным проблемам: и у Америк, и у «Вейланд-Ютани» не ладятся отношения с Империей Трёх Миров.

НЫНЕШНЯЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

«Вейланд-Ютани» прячет под своим крылом несколько совершенно секретных научно-исследовательских баз, где нелегально разрабатывают синтетиков и биохимическое оружие. Вот уже десятки лет учёные на этих базах пытались получить вещество A0-3959X.91-15 и мутаген p. praepotens, которые корпорация планирует использовать в качестве биологического оружия, способного воспроизводиться самостоятельно. После инцидентов на LV-426 и Фиорине 161 компания лишь удвоила усилия. Меж тем орбитальные исследовательские

базы «Холодная Кузница» на RB-232 и «Одобенус» потратили на изучение ксеноморфов немало времени и сил, однако так и не научились сдерживать этих существ. По Фронтиру рыскают отряды звероловов и команды учёных под руководством Майкла Бишопы — ищут планеты-ульи чужих, руины Инженеров и образцы инопланетных форм жизни. Также «Вейланд-Ютани» втайне разрабатывает агрессивные X-стимуляторы, кибернетические экзоскостюмы и нелегальных боевых андроидов для Колониальной морской пехоты. ■

ЛАСАЛЬ БИОНЕЙШНЛ

«ЛАСАЛЬ БИОНЕЙШНЛ»



ЛАСАЛЬ
БИОНЕЙШНЛ

ЛОГОТИП

«Ласаль Бионейшнл» — интернациональный конгломерат, который специализируется на биологических исследованиях и разработках.

ИСТОРИЯ

«Ласаль Бионейшнл» — относительно новый игрок на бизнес-арене. Компания возникла в 2130-х годах, и толчком к её появлению послужила череда увольнений в отделах биологических исследований «Вейланд-Ютани». Именно тогда со своего поста ушёл вице-президент «Вейланд-Ютани» Брендан Ласаль, сославшись на некие «творческие разногласия». Он собрал стартовый капитал и всех работников, тоже покинувших компанию, и основал «Ласаль Бионейшнл». Вскоре компания получила крупный правительственный контракт на разработку недорогого и устойчивого к радиации заменителя кукурузы, а заодно — на создание штамма вируса фитофтороза, который уничтожил бы посевы врага, что позволило ей закрепиться на рынке.

ЛИДЕРЫ

Корпорация принадлежит семье Ласаль и перешла по наследству от отца к дочери. Несмотря на действующий совет директоров, в собственности семейства находится контрольный пакет акций — гарантия того, что Ласаль не отстранят от управления компанией.

ТЕРРИТОРИИ

Головные офисы «Ласаль Бионейшнл» находятся на Земле, а если точнее — в Техасе, Колумбии и Французской Полинезии. Известно, что у компании есть несколько научно-исследовательских станций во Внешней Вуали и что она спонсирует колонии на Таурусе 7 и LV-113, что во Внешнем Кольце. Она также держит фермерскую колонию на Тетраформе 3 и научно-исследовательский космический флот на станции «Анкорпойнт».

ОТНОШЕНИЯ

«Ласаль Бионейшнл» отважно конкурирует с таким мастодонтом, как «Вейланд-Ютани», в сфере биоразработок для колониальной морской пехоты. Обе компании то и дело устраивают друг другу саботаж и шпионят за конкурентом. «Ласаль» не может похвастаться столь же качественной защитой, как её соперница, поэтому в её рядах орудует немало шпионов Союза, которых, разумеется, привлекают её разработки.

ЭДИНА ЛАСАЛЬ

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР «ЛАСАЛЬ БИОНЕЙШНЛ»

Дочь основателя компании Эдина Ласаль вступила в должность сразу после отставки своего отца. Она считает, что если компания хочет выжить и удержаться на плаву, то ей просто необходимо расширить отдел разработки биологического оружия. Поэтому она следует первоначальным планам отца, который хотел расшифровать геном Ксеноморфа XX121. Эдина не доверяет отчётам и посещает с проверками каждую из научно-исследовательских баз, чтобы лично увидеть, как там идут дела и каких успехов добились учёные. Несмотря на то что Брендан Ласаль сложил с себя полномочия генерального директора и передал всё дочери, он до сих пор занимает место в совете директоров. Сейчас он, по сути, советник Эдины.

Нового директора жестокой назвать никак нельзя — просто она рационально подходит ко многим вещам в жизни. Это распространяется и на работников компании: для неё они в первую очередь имущество, а об имуществе надо заботиться. Не так давно компания серьёзно пострадала: несколько важных сотрудников отправились на тот свет — всему виной серьёзная брешь в системе охраны. Теперь Эдина ищет человека с особыми навыками — того, кто сможет защитить интересы корпорации.

ПРОДУКЦИЯ

«Ласаль Бионейшнл» выпустила много полезных продуктов. В числе её заслуг и сельскохозяйственные культуры, устойчивые к радиации, и генетически модифицированный скот, который можно приспособить практически под любые условия, и вакцины от опасных бактерий, коих много нашлось за пределами Солнечной системы. Ну и, конечно, биологические исследования, а также биооружие.

Н Ы Н Е Ш Н Я Я Д Е Я Т Е Л Ь Н О С Т Ъ

«Ласаль Бионейшнл» — самый прямой конкурент отдела разработки биологического оружия «Вейланд-Ютани». Ей удалось заполучить в свои руки несколько овоморфов и даже успешно вывести улей ксеноморфов в системе Таурус, за которым её

специалисты сейчас наблюдают. Исследовательские подразделения компании прочёсывают Фронтир в поисках древних лабораторий Инженеров и следов А0-3959Х.91-15, а также инопланетных форм жизни, вирусов и ещё не открытых мутагенов.

СИГСОН

«СИГСОН»

СИГСОН



ЛОГОТИП

Европейский конгломерат «Сигсон» широко известен тем, что выпускает дешёвые альтернативы товарам «Вейланд-Ютани» — вот почему он обречён вечно прозябать в её тени. Искусственный интеллект А. Р. О. Л. Л. О и недорогие синтетики принесли «Сигсону» немало плодов, но первую славу корпорация заслужила своей манерой вести дела: она не чуралась компаний помельче и охотно делилась с ними наработками и ресурсами.

Андроид модели «Рабочий Джо»

ИСТОРИЯ

Компания была основана в 2030 году и поначалу называлась «Сиг и сын». Она сразу заявила о себе как о прямом конкуренте корпорации «Вейланд» и нацелилась на сферу космических перелётов. У неё был патент на собственный сверхсветовой двигатель, правами на который она щедро делилась с другими — всё для того, чтобы «Вейланд» не стал монополистом. К 2070 году компания уже владела несколькими крупными предприятиями по всему земному шару. Тогда-то семья Сиг продала компании долю своих акций, и «Сиг и сын» превратилась в современный «Сигсон».

В начале XXII века «Сигсон» вошла на рынок синтетиков с линейкой андроидов «Рабочий Джо». Джо, мягко говоря, не дотягивал до вейландских «Дэвида» и «Уолтера»: его интеллект был скорее рудиментарным, нежели продвинутым. Но зато он мог выполнять тяжёлую работу — разумеется, не слишком сложную. В отличие от своих дорогостоящих конкурентов, которые полностью имитируют человека, Джо на людей не походит, скорее на манекена — всему виной его прорезиненная кожа. Зато он превосходно справляется там, где требуется тяжёлая работа, — потому-то эти модели и прижились на Фронтире.

Увы! Хотя «Сигсон» преуспела во многих своих начинаниях, она тем не менее допустила фатальную ошибку, которая определила всю её судьбу. У неё не было патента на атмосферный процессор, и потому она вложилась в строительство орбитальных колониальных станций. Чем больше планет терраформировала «Вейланд-Ютани», тем больше денег теряла «Сигсон»: колонисты предпочитали вести жизнь на поверхности, пусть и не слишком-то лёгкую, — а не плавать по космосу в крошечных консервных банках. В итоге уже в 2140-е годы «Сигсон» выставила на продажу большую часть своих станций.

Сейчас компания с трудом держится на плаву и живёт только за счёт того, что её товар ещё в ходу на задворках обитаемого космоса — а именно на Фронтире, где особенно ценятся дешевизна и надёжность.

ЛИДЕРЫ

«Сигсон» — это открытое акционерное общество, которым управляет совет директоров. На Фронтире интересы компании представляет Джеймс Рассел, его офис находится на станции «Анкорпойнт».

ДЖЕЙМС ЭВАНС-РАССЕЛ

ДИРЕКТОР ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА «СИГСОН» НА ФРОНТИРЕ

Рассел влюблён в вестерны и собирает коллекцию фильмов и симуляций в этом жанре. По натуре он романтик, а Фронтир представляется ему эдаким американским Диким Западом. Он цепляется за любую возможность, чтобы покинуть душный офис на «Анкорпойнте» и лично посетить какой-нибудь из этих суровых, но удивительных миров. Любопытно, что, несмотря на всё вышесказанное, Рассел предан своему делу и строго следует уставу компании.

ТЕРРИТОРИИ

«Сигсон» имеет не так уж и много колоний в собственности, но зато её офисы открыты практически в каждом космопорте во Внутренних системах, Внешней Вуали или Внешнем Кольце. Офисы головной компании расположены в Лондоне, Буэнос-Айресе, Нагасаки, на Луне, Соломонах и «Анкорпойнте». Кроме того, «Сигсон» до сих пор владеет несколькими научно-исследовательскими станциями в дальнем космосе.

ПРОДУКЦИЯ

Компания поставляет на рынок системы безопасности и коммуникаций, известна банковскими и кредитными услугами и, конечно же, искусственным интеллектом А.Р. О. Л.Л. О. Кроме того, она является крупным поставщиком всевозможного космического и наземного транспорта, лекарств и манекеноподобных андроидов «Рабочий Джо» — линейки недорогих синтетиков.

Несмотря на то что ассортимент, с которым работает «Сигсон», прямо скажем, впечатляет, то-

вары её, по общему мнению, уступают аналогам от «Вейланд-Ютани», пусть те и стоят куда дороже. Газета «Колониальное время» даже назвала как-то бренд «Сигсон» дешёвой подделкой. Однако свободные колонии, которые не могут позволить себе систему безопасности от «Вейланд-Ютани», смогут заменить её неплохим аналогом от «Сигсон», а недорогая операционная система А.Р. О. Л.Л. О. до сих пор пользуется популярностью на звездолётах и в колониях Фронтيرا.

ОТНОШЕНИЯ

НКВС и Империя Трёх Миров заключили с «Сигсон» прибыльные государственные контракты, а в партнёрах у неё «Геофонд», «Джемини Экзопланет Солюшенс» и «Густаффсон Энтерпрайз». «Сигсон» отчаянно стремится во всём обойти

своего прямого конкурента — «Вейланд-Ютани», а вот та её, наоборот, всерьёз не воспринимает. Эта гонка, однако, выходит за рамки простой рыночной конкуренции — «Сигсон» тоже пытается заполнить ксеноморфов, чтобы изучить их.

НЫНЕШНЯЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

«Сигсон» изо всех сил пытается скомпрометировать своего конкурента. К сожалению, и сама компания совсем недавно оказалась в центре громкого скандала. Крупная партия «Рабочих Джо» ушла в продажу ещё до того, как в них установили ограничители поведения, причём личность покупателя осталась неизвестной. Некоторые, пусть и бездоказательно, утверждают, будто андроидов скупил некий мелкий диктатор, замысливший переворот в одной из колоний Фронтيرا. Другие полага-

ют, что во всём виноват Союз: он хочет перепрограммировать синтетиков и сделать из них воинов. А третьи просто считают, что отсутствие ограничителей в последней партии «Джо» — не что иное как банальная халатность, у которой могут быть чудовищные последствия. Как бы то ни было, колониальные маршалы с чиновниками не очень-то хотят омрачать свою жизнь мыслями о том, что, возможно, где-то там, среди гражданского населения, бродят андроиды, способные убивать. ■



З В Ё З Д Н Ы Е С И С Т Е М Ы И П Л А Н Е Т Ы

*Я достигну Фронтيرا через шесть недель.
Если повезёт, Сеть поймает мой сигнал.*

ЛЕЙТЕНАНТ ЭЛЛЕН РИПЛИ

ТЕРРИТОРИЯ	СЕКТОР	СИСТЕМА	КОЛОНИИ НА ПЛАНЕТАХ/СПУТНИКАХ
Внутренние системы	Солнечный	Солнечная система	Земля Луна — колония Море Спокойствия Марс — колония Валлес Фобос Юпитер Ио
		Засекречено	Засекречено — Третья база
	Новый Эдем	AG-4550	AG-4550.02 — колония Александрия
		Хеске 337	Волкус Этна
Внешняя Вуаль	Сектор 3847	JPG-770	JPG-770.03 — Горэм Фолли
	Нероид	POL-5362	POL-5362.01 — застава Айрес
		Фиори 16	Фиорина 161 — Фьюри
	Бао Сау	17 Фей Фей	17 Фей Фей И — застава Зной
Внешнее Кольцо	Бородино	Рейквист	DP-27
		Глизе 326–3827	Глизе 326-3827b — Мир Бракена Джойлет
		8 Эта Волопаса	8 Эта Волопаса А — колония Тяньцзинь
	Скопление Крестус Прайм	Крестус Прайм, системы Альфа, Бета, Гамма и Дельта	Засекречено
	Тартар	Альфа Линна	Линна 349
		GJ-229 Торин	Торин Прайм
Фронтир		Хададжи	KJ-331 KJ-331b — Ливан II
		Гамма Зайца	Гамма Зайца АЗ — Терраформ 3
		Дзета Сетки Дзета Сетки А Дзета Сетки В	KG-348 Калпамос LV-223 LV-426 — Ахерон
	Дальний Предел	Альфа Резца	Альфа Резца V b, c, d, e, f, g, h — Соломоны
		Эпсилон Сетки	Тедус
		Танака	Танака 5
	Сектор 117	Система Ахиллеса	G-435
Другие			

Космос кишмя кишит демонами, и демоны эти мечтают сожрать тебя с потрохами. Нигде не безопасно. Нечистые на руку колониальные маршалы могут сунуть лапу тебе в кошелек. Жадные корпоративные шишки видят в тебе и твоих ребятах просто расходный материал. Андроиды-психопаты страдают комплексом бога. Вас могут подкараулить и взять

в плен космические пираты, а твой командир с манной величия — легко предать. Вы можете наткнуться на сокровища, заражённые смертоносной бактерией, или схлестнуться не на жизнь, а на смерть с опасными инопланетными тварями. Семена неприятностей разбросаны по всей галактике — тебе надо лишь выбрать, какое из них взойдёт.

СОЛНЕЧНЫЙ СЕКТОР



Вы начинаете новую жизнь на Фронтире — так далеко от колыбели человеческой цивилизации, что нет никакого смысла долго и в подробностях рассказывать о том, что сейчас происходит в Солнечной системе. И всё-таки кое-что вам стоит знать. Ведь, как бы далеко ни забиралось человечество, ему важно помнить, откуда оно начинало.

ЗЕМЛЯ — планета, которой пришлось несладко. Она побывала на грани экологической катастрофы, но потом была спасена с помощью терраформирования. Сейчас её поверхность похожа на лоскутное полотно: чудесные зелёные пейзажи соседствуют с серыми и унылыми пятнами городов, где люди только что друг у друга на головах не живут. Человечество обезвредило почти все зоны радиоактивного загрязнения, оставшиеся после старых войн, и теперь они уже почти никому и ничему не угрожают.

Однако жизнь на Земле радужной не назовёшь. Нефтяные войны Соединённых Штатов не прошли бесследно для Северной Америки. А совсем недавно Австралия подняла восстание против Империи Трёх Миров — и поплатилась: бунтовщиков наказали молниеносным и безжалостным ядерным ударом по Канберре. Жить на планете Земля — удовольствие не из дешёвых, и это ещё мягко сказано. Хорошо здесь только толстосумам, а простой народ заперт в городских гетто на веки вечные. Если ты не возглавляешь какую-нибудь корпорацию или какое-нибудь правительство (ну или не лижешь пятки тем, кто возглавляет), то тебе на Земле места нет.

Именно здесь, в колыбели человечества, живут главы всех трёх космических сверхдержав.

ЛУНА — первое внеземное поселение человеческой цивилизации. Сейчас Луна может похвастаться аж двумя колониями и населением свыше шести миллионов. Кроме того, здесь находится большая часть всей горнодобывающей и тяжёлой промышленности в Солнечной системе.

ВНЕШНИЕ ПЛАНЕТЫ. Титан — одна из самых крупных колоний в Солнечной системе, под её куполами живёт в среднем около семи миллионов человек. Кроме того, по всей системе разбросаны огромные комплексы по добыче полезных ис-

копаемых (вроде того, что на Ио) и орбитальные станции-колонии (как те, что вращаются вокруг Сатурна и Юпитера).

МАРС — одна из столиц Империи Трёх Миров, наравне с Землёй и Титаном. Колония Валлес — это бывшая штаб-квартира корпорации «Вейланд», которая использовалась до объединения с «Ютани». Марс прошёл через терраформирование, и сейчас тут живёт более 20 миллионов человек. У «Вейланд-Ютани» ещё остались здесь филиалы, а на спутнике Марса Фобосе компания держит испытательный полигон. ■

ВНУТРЕННИЕ СИСТЕМЫ

Когда люди впервые потянулись к звёздам, то в первую очередь они добрались именно досюда. Внутренние системы — воплощение того великолепно-го космического будущего, каким его представляли себе фантасты. Вот только построено оно кровью и потом простых людей из прошлого. Что касается настоящего, то и оно не обходится без крови и пота. Работяги надрыдают животы в мирах Внешней Вуали, пытаются начать жизнь с нуля во Внешнем Кольце и рискуют ей же на Фронтире. А корпорации и богатеи сидят себе в своём раю, за неприступными стенами, и правят миром из-за кулис.

ТРЕТЬЯ БАЗА — секретный исследовательский объект Колониальной морской пехоты. Расположена на небольшой луне, не нанесённой на звёздные карты. Отсюда всего один короткий сверхсветовой прыжок до Нового Эдема и Солнечной системы.

Третья база — это автономный комплекс, где работают над сложным биооружием. На его территории стоит депо наземного транспорта с отличным оборудованием, огромный арсенал и крупный ангар, куда без проблем может войти несколько военных и грузовых кораблей. Базирующиеся здесь силы морпехов в случае необходимости нанесут удар по любой планете Независимых Колоний.

Несмотря на всю секретность, рядом с Третьей базой находится гражданская колония с атмосферным процессором. Поверхность планеты пронизывают пещеры и подземные залы, оставшиеся от ледников, — именно в них люди жили, когда колония ещё только строилась. Сейчас она полностью отрезана от внешнего мира. Все переговоры должны быть одобрены свыше и ведутся на военных частотах, а припасы сюда привозят только армейским транспортом.

ТРЕТЬЯ БАЗА

Местоположение	Внутренние системы, засекречено
Принадлежность	Соединённые Америки, Колониальная морская пехота
Классификация	Спутник земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, ливневые дожди, электрические штормы
Средняя температура	25 °С (умеренный климат)
Поверхность	Бесплодная пустыня
Колонии	Одна колония и одна военная база
Население	168 колонистов, 500 морпехов, 48 военных учёных
Ключевые ресурсы	Военная база, исследования

СЕКТОР НОВЫЙ ЭДЕМ

Сектор Новый Эдем — дом Независимых Колоний Внутренних Систем. Здесь живут в богатстве и процветании, а защищают их силы наёмного флота. Сам флот находится в системе Вентикс: отсюда всего несколько парсеков до Релитора, NE/JV, а также колоний Александрия и Олимпия. В прошлом колонии Эдема сражались за независимость с Империей Трёх Миров. В последние десять лет их поддерживает НКВС, но в ответ как сама Империя, так и Соединённые Америки обложили налогами и санкциями весь товарооборот, военные грузы и пассажирские рейсы в регионе — и тем самым невольно породили целую индустрию незаконных перевозок и чёрный рынок.

СИСТЕМА AG-4550

AG-4550.02 (КОЛОНИЯ АЛЕКСАНДРИЯ) — высокоразвитый индустриальный мир, население которого растёт день ото дня. Сюда уходят на пенсию главы корпораций, а их компании прячут здесь от посторонних глаз свои доходы. Александрия — планета с сухим и жарким климатом, но на ней есть несколько больших водоёмов. Крупные поселения располагаются у полюсов и в прибрежных регионах. Поверхность планеты усеяна атмосферными процессорами, выпущенными ещё компанией «Вейланд», поэтому условия жизни близки к идеальным. Всё продовольствие производят прямо здесь, на Александрии, благодаря высокотехнологичной ирригационной системе и сельскохозяйственным программам. Этот мир практически самодостаточен и по праву считается столицей Независимых Колоний Внутренних Систем. Именно здесь заседает правительство этой своеобразной демократической республики — Центральный Космический Консорциум, состоящий из представителей разных корпораций.



AG-4550.02

(КОЛОНИЯ АЛЕКСАНДРИЯ)

Местоположение	Внутренние системы, сектор Новый Эдем
Принадлежность	НКВС, Центральный Космический Консорциум, «Вейланд-Ютани», «Сигсон» и другие крупные компании и банки
Классификация	Планета земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, жаркий и сухой климат. Планета терраформирована
Средняя температура	38 °C, на полюсах — 30 °C
Поверхность	Песчаная пустыня с несколькими крупными водоёмами
Колонии	Одна крупная колония. Имеется несколько небольших поселений на полюсах и в прибрежных регионах
Население	30 000 000
Ключевые ресурсы	Сельское хозяйство, вода, финансовые резервы, технологии

СИСТЕМА ХЕСКЕ 337

ВОЛКУС (ОРБИТАЛЬНЫЙ КОЛЛЕКТОР V-23 И КОЛОНИЯ НА ЭТНЕ). С геологической точки зрения Волкус — молодая и до сих пор не остывшая планета. Её поверхность — настоящий ад из кипящей магмы, серы и раскалённого газа. На самой планете колоний нет, но в магмовых морях плавают автоматизированные электростанции: они аккумулируют геотермальную энергию и передают её на орбитальный коллектор V-23, где стоит ретранслятор. Ретранслятор излучает её прямоком в колонию Веб, построенную на спутнике Волкуса — Этне. Волкус генерирует так много энергии, что на Вебе начали производить мощные батареи, которые затем рассылают по всем Независимым колониям. Под куполами поселения на Этне живёт почти двести тысяч колонистов, а на V-23 — две сотни инженеров, работающих там же. ■

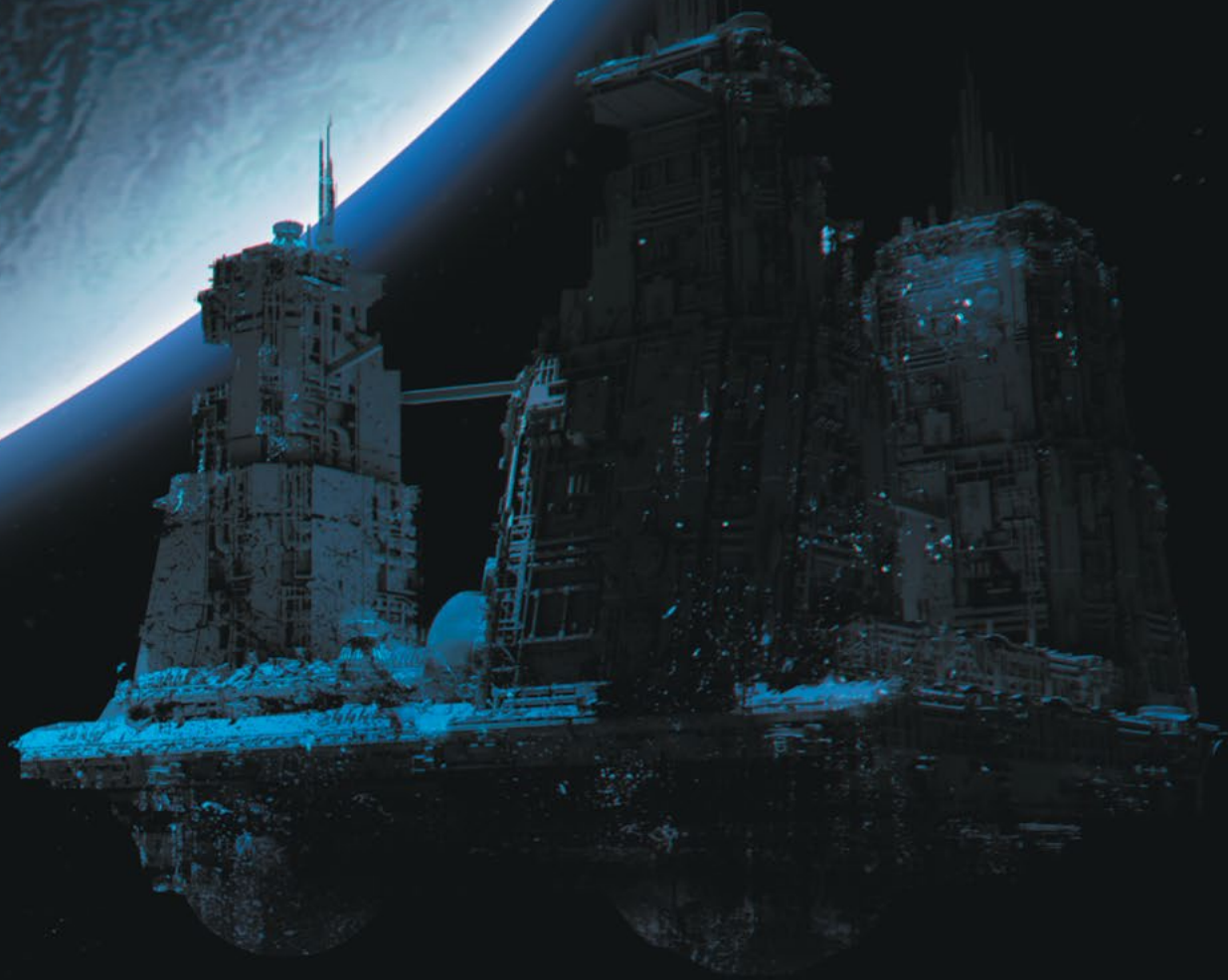
ВОЛКУС

(ОРБИТАЛЬНЫЙ КОЛЛЕКТОР V-23 И КОЛОНИЯ НА ЭТНЕ)

Местоположение	Внутренние системы, сектор Новый Эдем
Принадлежность	НКВС, Центральный Космический Консорциум
Классификация	Планета земного типа и её спутник
Климат	Агрессивная атмосфера, пепел и пирокластические потоки, крайне высокая температура на Волкусе/безатмосферный вакуум на Этне
Средняя температура	400 °C на Волкусе, −173 °C на Этне
Поверхность	Магмовые моря и вулканические острова/бесплодная лунная пустошь
Колонии	Колония Веб (на Этне)
Население	200000
Ключевые ресурсы	Геотермальная энергия, бокситы, золото, алмазы, обычные и редкоземельные металлы

СИСТЕМА ХЕСКЕ 337





ВНЕШНЯЯ ВУАЛЬ

Этот регион разделяет Внутренние системы и Внешнее Кольцо. Здесь довольно-таки много ресурсов, и потому так часто местные миры колонизируют и терраформируют, а также строят на них шахты. Некоторые районы Внешней Вуали заселены очень густо, другие остались в стороне и никому, по сути, не нужны. У Соединённых Америк здесь всего несколько колоний, и регион, где они находятся, прозвали Американским коридором. Этим прозвищем он обязан космическим даль-

бойщикам, которые пролетают через Внешнюю Вуаль, чтобы попасть на американские территории Внешнего Кольца (их ещё называют Американским рукавом). Сама Вуаль шириной всего в парсек, но в ней весьма заинтересована Империя Трёх Миров и Союз Прогрессивных Народов. Союз выкачивает все ресурсы из планет, которые находит здесь, и оставляет за собой полосу пустынных земель — самых бедных на всей его территории.

СЕКТОР 3847

Сектор 3847 — вот так просто и безыскусно назвали одну из самых первых открытых людьми (и самых богатых) областей Внешней Вуали. Сейчас это довольно известный сектор, где находятся крупные и процветающие колонии.



СИСТЕМА JPG-770

JPG-770.03 (Горэм Фолли). Когда первую Горнодобывающую колонию Горэма в начале 2100-х забрал себе Союз, её хозяин — предприниматель Чарльз Горэм — не отчаялся и основал вторую, ещё лучше прежней. На этой планете находятся самые глубокие шахты во всей Внешней Вуали: они уходят в глубь земли на 42 километра. Местами они буквально выжали все соки планеты — это случилось ещё до того, как изобрели безопасные методы разработки недр. Колонию на JPG-770.03 построили для шахтёров, а сами шахтёры работают вахтовым методом и приезжают сюда лишь на 18 месяцев. В Горэм Фолли также живёт немало андроидов, которых наняли, чтобы они развлекали рабочих. Между JPG-770, Внутренними системами и Внешним Кольцом налажены крупные торговые пути.

JPG-770.03

(ГОРЭМ ФОЛЛИ)

Местоположение	Внешняя Вуаль, Англо-японский рукав
Принадлежность	Империя Трёх Миров, «Вейланд-Ютани»
Классификация	Планета земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, засушливый климат. Планета частично терраформирована
Средняя температура	35 °C
Поверхность	Каменистые плато с глубокими разломами и каньонами
Колонии	Одна — колония Горэм Фолли
Население	700000
Ключевые ресурсы	Сельское хозяйство, вода, финансовые резервы, технологии

СЕКТОР НЕРОИД

Эта область космоса — окраины владений Империи Трёх Миров. Она лежит совсем близко к границе Союза и находится под полным контролем «Вейланд-Ютани». Никакой ценности сектор Нероид собой не представляет. Корпорация держит

на его территории сеть научно-исследовательских станций, оставшихся ещё с эпохи «Вейланда», а на опустевших перекопанных планетах хранит токсичные отходы и химическое оружие.

СИСТЕМА POL-5362

POL-5362 (ЗАСТАВА АЙРЕС). Айрес — это планета крайностей. Здесь ледяные метановые пустоши сменяются бурными морями в зависимости от времени года. По мере того как планета отдаляется от звезды, температура падает, и всё на поверхности покрывается льдом на четыре долгих месяца. Сотню лет назад исследовательский спутник засёк движение под ледяной корой, и крупная научная экспедиция отправилась исследовать этот феномен. К сожалению, она ничего не обнаружила — и с тех пор никаких похожих случаев больше не наблюдалось. Компания «Вейланд-Ютани» отозвала экспедицию, и теперь за планетой наблюдают лишь несколько специалистов, постоянно сменяющих друг друга.

На старой плавуче-подводной платформе для научных исследований, которая когда-то вмещала двести человек, живёт и работает группа из тридцати двух учёных, администраторов и охранников. В распоряжении команды — две допотопные подводные лодки, четыре исследовательские капсулы и челнок, перевозящий людей на орбиту и обратно. Назначение на платформу «Айрес» считается карьерным тупиком для учёных с опытом и неплохим началом для интернов и новых сотрудников. Ходят неподтверждённые слухи, будто бы недавно команда обнаружила постройки на дне метанового моря, а сенсорные буйки вновь зафиксировали движение подо льдом...



POL-5362.01

(АВАНПОСТ «АЙРЕС»)

Местоположение	Внешняя Вуаль, сектор Нероид, Англо-японский рукав
Принадлежность	Империя Трёх Миров, «Вейланд-Ютани»
Классификация	Планета земного типа
Климат	Токсичная атмосфера, мощные метановые ливни
Средняя температура	−223 °C
Поверхность	Меняется. Когда планета находится на большом расстоянии от солнца, её покрывают ледяные метановые пустоши. Когда она приближается к солнцу, пустоши сменяются метановыми морями
Колонии	Исследовательская станция
Население	32
Ключевые ресурсы	Метан, незарегистрированный ресурс

СИСТЕМА ФИОРИ 16

Система двойной звезды, которая располагается в секторе Нероид. В остальном Фиори 16 — совершенно непримечательная система с единственной пригодной для жизни планетой: Фиориной 161, совершающей полный оборот вокруг Фиори 16b всего за десять дней.

ФИОРИНА 161 (ФЬЮРИ). Заключённые с двойной Y-хромосомой, содержащиеся в местной тюрьме, прозвали эту планету Фьюри, или «неистовой». И не просто так: Фиорина 161 — крайне недружелюбный мир. Температура здесь серьёзно колеблется по мере того, как планета совершает своё путешествие вокруг двойной звезды. На Фиорине водится множество видов рыб и как минимум одно семейство примитивных наземных животных. К несчастью, самым успешным видом здесь оказались крошечные членистоногие, которые похожи на земных вшей и ведут себя точно так же. Поэтому все, кто сходят на поверхность, обязаны бриться налысо. Год на планете длится всего десять дней — и половина из них проходит в кромешной тьме.

Поначалу считалось, что Фиорина крайне богата платиной, и потому её вскапывали и перелопачивали долгими десятилетиями. Однако прогноз оказался чересчур оптимистичным, и все месторождения быстро истощились. Но компания «Вейланд-Ютани» не зря славится тем, что у неё всему найдётся применение. Пустые шахты она превратила в «Исправительно-трудовое учреждение класса С» и заставила

заключённых утилизировать радиоактивные и токсичные отходы, которые поставляла сюда Империя Трёх Миров. В былые времена здесь содержались тысячи заключённых, но в 2170-е годы тюрьму закрыли. Её штат сократили, а количество отбывающих наказание уменьшилось до двух десятков — они-то и поддерживают завод в рабочем состоянии.

В 2179 году здесь совершила аварийную посадку спасательная капсула с пропавшего американского звездолёта «Сулако». Вместе с ней на Фиорину попала какая-то инфекция: поговаривают, будто это был редкий штамм холеры. Как бы то ни было, заключённые несанкционированно проникли на склад и добыли квинитрицетилен. С его помощью они попытались сжечь инфекцию и случайно прикончили несколько своих товарищей. «Вейланд-Ютани» послала на Фиорину «Патну», медицинский фрегат, но та опоздала: никого из узников спасти не удалось. Никого, кроме Роберта Морзе.

Этот Морзе затем написал книгу «Зверь из космоса», которую тут же запретили. Однако шуму она наделала много. Морзе утверждает, будто колонию на Фиорине уничтожила вовсе не инфекция, а крайне агрессивный инопланетный организм. Он прятался на борту спасательной капсулы, а потом перебил почти всех, прежде чем его, наконец, прикончили. Кроме того, Морзе заявил, что во всём виновата именно «Вейланд-Ютани». Что касается компании, то она пытается продать завод на металлолом, но покупателей пока не нашлось.



ФИОРИНА 161

(ФЬЮРИ)

Местоположение	Внешняя Вуаль, сектор Нероид, Англо-японский рукав
Принадлежность	Империя Трёх Миров, «Вейланд-Ютани»
Классификация	Планета земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, постоянные сильные ветра
Средняя температура	От -20 °C до +40 °C
Поверхность	Пустыни и чёрные кислотные океаны
Колонии	Бывшая индустриальная колония, превращённая в тюрьму, ныне закрыта
Население	Нет
Ключевые ресурсы	Ранее — рабочая сила и тяжёлые металлы, сейчас — лом металлообработки, квини-трицетилен

ФЬЮРИ 161. СВОДКА НОВОСТЕЙ

Несмотря на красочность описаний, в своём «Звере из космоса» Морзе довольно точно рассказывает о том, что приключилось на Фиорине 161. Во время инцидента в колонии Надежда Хадли на LV-426 королева чужих попала на борт корабля «Сулако» и отложила как минимум одно яйцо, прежде чем лейтенанту Рипли — консультанту экспедиции — удалось выбросить её в шлюз. Так как компьютеры «Сулако» были сильно повреждены, так и не удалось выяснить, один или два лицехвата вылупились на борту, — но совершенно очевидно, что один из них смог породить королевский эмбрион.

После того как команда, ни о чём не подозревая, погрузилась в гиперсон, существо попыталось проникнуть в криокапсулу Джорден, чем случайно вызвало короткое замыкание, а затем и возгорание в криогенном отсеке. Корабельный искусственный интеллект выбросил с корабля спасательную капсулу, где находились Рипли, капрал Хикс, Ребекка Джорден и андроид модели «Бишоп», и направил её к Фьюри 161. Капсула совершила аварийную посадку в океане неподалёку от исправительной колонии.

Хикс и Джорден крушения не пережили, андроид ремонту не подлежал. Вскоре выяснилось, что Рипли носит в себе эмбрион королевы, а один из питомцев, который жил при колонии, породил на свет грудолома-бегуна. Как так вышло, до конца неясно: то ли королевский лицехват может произвести два эмбриона (учёные «Вейланд-Ютани» выдвигали такую гипотезу, но так до сих пор и не смогли её доказать), то ли лицехватов всё-таки было двое — и один из них проник на борт капсулы. Бегун и убил всех заключённых и надзирателей, кроме Морзе и тюремного охранника Фрэнсиса Аарона. Рипли он не тронул из-за королевского эмбриона, который та носила в себе.

Зная, что Рипли заражена чужим, «Вейланд-Ютани» выслала на Фьюри первоклассную группу медиков и команду захвата >

во главе с генеральным директором корпорации Майклом Бишопом. Их целью было заполучить эмбрион. Когда они прибыли на место, Рипли и Морзе уже уничтожили бегуна. Аарон напал на Майкла, и его пристрелили корпоративные командос, а Рипли бросилась в свинцовую плавильню, чтобы королева не досталась компании.

«Вейланд-Ютани» тщательно обыскала как плавильню, так и тюремные помещения в надежде найти хотя бы след ДНК чужих — и не обнаружила ни одного подходящего образца. Правда, компания получила образцы крови Рипли, собранные доктором Клеменсом до её смерти. Затем компания закрыла колонию, а оборудование выставила на продажу с молотка — на металлолом.

Не весь квинитрицетилен ушёл на борьбу со «зверем из космоса» — бочки с ним ещё хранятся в недрах завода, хотя почти весь он был разобран по кирпичику, чтобы проще было продать. «Вейланд-Ютани» неустанно ищет покупателя — в том числе и на бочки с химикатами.

Но этим сюрпризы Фиори 161 не исчерпываются.

Команда, которая прочёсывала колонию, прочесала её вовсе не так тщательно, как могла бы, — отчасти потому, что руководство не стало уточнять, что же именно нужно найти. Глубоко в подвалах давно заброшенной секции завода своего часа ждёт новый смоляной улей. То, что ксеноморф-трутень сотворил с Далласом и Бреттом на борту «Ностромо», повторяется на Фьюри 161: бегун успел создать гнездо. Он уже начал превращать надзирателя Эндрюса и заключённых Боггса и Рэйнса в овоморфов.

Что касается книги Морзе, то ей уже заинтересовались другие лица. Теперь лишь вопрос времени, когда кто-нибудь вышлет свою команду, чтобы расследовать все детали происшествия на Фьюри. А до тех пор яйца чужих лежат в глубинах завода и ждут, пока на них наткнётся кто-нибудь неосторожный. ■

СЕКТОР БАО САУ

Эта область космоса граничит с секторами Нероид и Тартар и принадлежит Союзу Прогрессивных Народов. Бао Сау — регион пустынных, истощённых

планет, среди которых изредка попадаются перенаселённые колонии, где люди живут впроголодь.

СИСТЕМА 17 ФЕЙ ФЕЙ

Система 17 Фей Фей служит Союзу пограничной защитной зоной между сектором Бао Сау и Империей Трёх Миров. В системе насчитывается пять малых планет, а вокруг уже зрелой звезды вращается массивный пояс астероидов. Учёные Союза уверены, что в прошлом система пострадала от крупной катастрофы, сместившей орбиты планет, столкнула

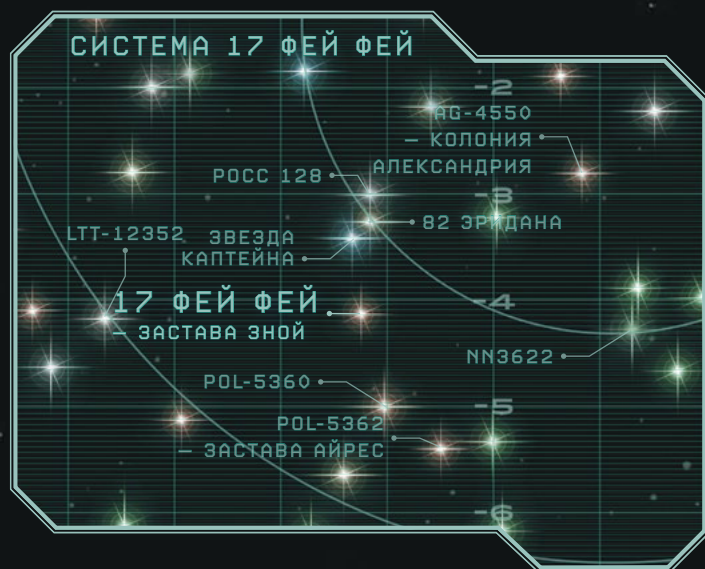
их друг с другом и превратила Фей Фей в поле обломков. Некогда система состояла примерно из 30 планет со спутниками, но из них уцелело лишь пять мелких планеток, которые вращаются почти у самой звезды. В будущем они тоже столкнутся друг с другом, но пока что держатся на своих орбитах и медленно приближаются к светилу.

17 ФЕЙ ФЕЙ Е (ЗАСТАВА ЗНОЙ). Как небесное тело Фей Фей Е ничем не примечательна. Планета весьма неспешно вращается вокруг своей оси и слишком мала, чтобы удержать атмосферу. Однако здесь находится единственная достойная внимания вещь во всей системе — застава Зной, наблюдательный пост и станция перехвата информации. Зной — один из многих подобных постов на границах Союза. Все они соединены сетью сенсорных спутников, которые фиксируют любые попытки эти границы пересечь. К несчастью, оборудование на спутниках оставляет желать лучшего, поэтому операторам частенько бывает непросто отличить военный флот от космического мусора и блуждающих комет. Новички обычно поднимают тревогу при любом срабатывании охранной системы, но старожилы знают, что к чему на самом деле.

Большая часть заставы находится под землёй, а сам Зной напоминает огромный столб, вбитый в скалу. Днём он всегда разворачивает солнечные

щиты, чтобы одновременно и защититься от палящего жара, и зарядить силовые ячейки. День на Фей Фей Е длится почти два земных месяца, в то время как ночь — 28 земных дней. Челноки с провизией приземляются здесь лишь тогда, когда заставу накрывает ночь: сама планета защищает корабли от лютых солнечных лучей.

Назначение на Зной считается наказанием: здесь не хватит ни людей, ни оружия, чтобы отбить вторжение, пусть и маловероятное. Под контролем Зной находится система орбитальных ядерных боеголовок, которые достанут до любой точки в системе, — однако на самой заставе есть всего два челнока и четыре единицы гусеничной техники из жаростойкого материала для наземных операций. Что ещё хуже, Зной — ближайшая к системе Дзеты Сетки база Союза, а военное командование Америк как раз выясняет, не Союз ли нанёс удар по Надежде Хадли. В штабе считают, что застава Зной — единственное место, откуда могла прилететь ракета. ■



17 ФЕЙ ФЕЙ Е

(ЗАСТАВА ЗНОЙ)

Местоположение	Внешняя Вуаль, сектор Бао Сау
Принадлежность	Союз Прогрессивных Народов
Классификация	Малая планета земного типа
Климат	Нет атмосферы
Средняя температура	От -173°C ночью до $+427^{\circ}\text{C}$ днём
Поверхность	Скалистая поверхность, испещрённая кратерами
Колонии	Нет колоний, один наблюдательный пост
Население	115 солдат
Ключевые ресурсы	Тяжёлые металлы в поясе астероидов

ВНЕШНЕЕ КОЛЬЦО

Внешнее Кольцо — то самое место, где сосредоточилась «холодная война» между сверхдержавами. В начале столетия Империя Трёх Миров и государства, ставшие затем Союзом Прогрессивных Народов, присвоили себе все звёздные системы, которые находятся не так уж далеко от Земли. Американские народы, напротив, устремились за пределы Внешней Вуали и принялись осваивать новые территории, богатые и многообещающие. Многие из планет, открытых американскими первопроходцами, оказались пригодными для жизни — причём даже без атмосферных процессоров. Это весьма ускорило и удешевило колонизацию. В конце концов американские колонии слились в единое государство — так появились Соединённые Америки.

Меж тем юный Союз всерьёз озаботился таким положением дел: Америки быстро росли и поко-

ряли всё новые миры. Поэтому он тоже начал активнее исследовать космос и присвоил себе немалую часть Внешнего Кольца. Как показало время, для Союза это был не самый верный шаг: новые колонии требовали затрат, и немалых — они-то в конце концов и расшатали экономику сверхдержавы. Империя Трёх Миров, разумеется, тоже в стороне не осталась — правда, её колониальные аппетиты были куда скромней. К тому же в этом вопросе она всецело полагалась на компанию «Вейланд-Ютани».

Сейчас территории Внешнего Кольца можно назвать освоенными и даже в некоторой степени цивилизованными. Его миры весьма изобильны и щедры — причём не только на ресурсы, но и на вооружённые стычки. Тут стоит немало военных баз, и именно в здешних мирах люди космической эры ведут свои войны и сталкиваются лицом к лицу с неизвестностью.

СЕКТОР БОРОДИНО

Сектор Бородино угнездился между территориями Америк и Союза, которые только и делают, что растут и расширяются. Одна из его областей относится не к Внешнему Кольцу, а к Фронтиру. Здесь звёздная система под властью Союза может запросто соседствовать с какой-нибудь американской — причём ни в той, ни в другой не бу-

дет и намёка на порядок и стабильность. Именно в этом секторе проходили самые известные сражения с участием колониальных морпехов, включая Тяньцзиньскую кампанию и Арктурианские конфликты. Одни местные колонии и вовсе объявили о своей полной независимости, а другие вошли в состав НКВС.

СИСТЕМА РЕЙКВИСТ

DP-27. Про этот мир можно смело заявить, что его наводнила преступность, и это не будет преувеличением. DP-27 частенько называют «планетой-тюрьмой» — особенно те, кто отсидел здесь срок. Здесь находится гигантское исправительное учреждение, где содержится более двадцати тысяч заключённых. Правила тюрьмы не запрещают визиты, поэтому неподалёку построили центры приёма посетителей. Несколько семей решили и вовсе здесь обосноваться и превратили один из таких центров в частную колонию. Поселения понемногу разрастались и расползались в стороны от огромного тюремного здания, и со временем всю эту застройку окрестили Сорняками.

Корпорация «Сигсон» не упустила свой шанс и построила в Сорняках несколько фабрик, где производят гирокары, но они утратили былую популярность после того, как «Вейланд» разработала автомобильную технологию получше. Фабрики закрылись, колония обнищала, а люди потеряли и работу, и всякие надежды на будущее. На выручку пришла — а вернее, воспользовалась ситуацией — Колониальная морская пехота. На DP-27 открылся самый крупный во всём Внешнем Кольце пункт приёма новобранцев. Морпехи предложили нищим поселенцам шанс повидать галактику — и превратили планету в неиссякаемый источник свежего пушечного мяса.



DP-27

Местоположение Внешнее Кольцо, Американский рукав, сектор Бородино

Принадлежность Соединённые Америки, «Сигсон»

Классификация Спутник земного типа

Климат Пригодная для дыхания атмосфера, постоянная облачность, ледяные дожди

Средняя температура 5 °C

Поверхность Постройки на равнине, крупные озёра

Колонии Одна — Сорняки

Население 60000

Ключевые ресурсы Солдаты, редкие металлы

СИСТЕМА ГЛИЗЕ 326 – 3827

СИСТЕМА ГЛИЗЕ 326-3827В (МИР БРАКЕНА). На планете, покрытой мелководными морями, обосновалась небольшая колония Мир Бракена, население которой выращивает ламинарии. Фауна на Глизе довольно богата и разнообразна и включает в себя в том числе крупных ракообразных с клешнями. Здесь прочно обосновалась компания «Альфатех»: она построила тут сторожевую заставу, а на спутнике планеты стоит её горнодобывающий комплекс.



СИСТЕМА ГЛИЗЕ 326-3827В

(МИР БРАКЕН)

Местоположение	Внешнее Кольцо, Американский рукав, на стыке секторов Бородино и Цербер
Принадлежность	Соединённые Америки, «Альфатех»
Классификация	Водная планета
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, климат от тропического до прохладного, ясное небо, иногда возможны штормы и цунами
Средняя температура	27 °C
Поверхность	Мелководные моря
Колонии	Две: Мир Бракена и горнодобывающий комплекс Луна Джойлет
Население	200
Ключевые ресурсы	Бурые водоросли, рыба и субпродукты

СИСТЕМА 8 ЭТА ВОЛОПАСА

Система из двух звёзд и двенадцати планет. Находится вблизи Арктура, относится к Арктурианской петле. Местные планеты богаты ресурсами, а сама система находится всего в трёх парсеках от границы между Союзом и Америками — это и сыграло с ней злую шутку. На протяжении всего XXII века здесь разыгралось невероятное множество военных конфликтов, кульминацией которых стала Тяньцзиньская кампания 2160-х годов.



8 ЭТА ВОЛОПАСА А III (КОЛОНИЯ ТЯНЬЦЗИНЬ).

Эта Волопаса А III — независимая колония, которая расположилась точно на границе между Союзом и Америками. Двадцать лет назад Союз поддержал государственный переворот в колонии, и Америки тут же выслали туда морскую пехоту, чтобы защитить старый режим. Многим колонистам, угодившим под перекрёстный огонь, ничего не оставалось, кроме как отбиваться сразу от двух захватчиков. Так крупнейший остров колонии разделился на несколько противоборствующих фракций. В этой войне никто не одержал верх, а со временем Союз и Америки попросту отозвали свои силы и бросили местных на произвол судьбы. Без поддержки колония быстро погрузилась в хаос. Прежде здесь добывали немало полезных ископаемых, но теперь архипелаги, где стояли шахты, вздрогнули от ядерных ударов — и добыча замерла. Спустя несколько лет компания «Вейланд-Ютани» предложила колонии гуманитарную помощь в виде старых атмосферных процессоров, но правительство отвергло её. Многие высшие офицеры из рядов колониальных морпехов в своё время участвовали в Тяньцзиньской кампании.

8 ЭТА ВОЛОПАСА А III

(КОЛОНИЯ ТЯНЬЦЗИНЬ)

Местоположение Внешнее Кольцо, граница Союза Прогрессивных Народов и Американского рукава, сектор Бородино

Принадлежность Независимая

Классификация Планета земного типа

Климат Пригодная для дыхания атмосфера, жаркий и влажный климат, грозы

Средняя температура 31 °C

Поверхность Покрытые джунглями архипелаги, болота и глубокие щелочные моря

Колонии Колония Тяньцзинь и несколько небольших независимых поселений

Население 500000

Ключевые ресурсы Боксит, хроматы, прометий, иттрий, марганец и золото

СЕКТОР ТАРТАР

Если сектор Бородино стоит на пороге войны, то Тартар уже постучал в дверь и смело зашёл внутрь. В первые годы колонизации на него особо не обращали внимания, и до сих пор в нём кроется немало огромных областей, которые не принадлежат ни одному правительству или корпорации. Здесь любая компания, будь то малая или крупная, может смело заявлять свои права на любую находку. Остальной сектор входит в Англо-японский и Американский рукава. Здесь стоит база

«Эхо Свободы», где пришвартован Флот обороны Внешнего Кольца — готовый в любую секунду покинуть гавань и отправиться навстречу битве. Сектор Тартар — это самая дикая и неисследованная часть Внешнего Кольца. Здесь бурлят восстания и вооружённые столкновения. Здесь даже звёзды ведут себя как хотят — такого количества аномалий нет больше нигде в изведанной части космоса. Через Тартар пролегает одна из границ Фронтيرا.

КОЛОНИИ ПОД ЗАЩИТОЙ. ВОЕННЫЕ БАЗЫ СОЕДИНЁННЫХ АМЕРИК

СКОПЛЕНИЕ КРЕСТУС ПРАЙМ

СИСТЕМЫ ГАРНИЗОНА КРЕСТУС. Здесь расположены крупные военные верфи, базы обслуживания и перевалочные пункты. Все эти объекты принадлежат военному командованию Америк, и посторонним на них никак не попасть. Тут нет ни гражданских, ни корпоративных колоний — только военные, где живут военнослужащие с семьями. Всё окружающее космическое пространство находится под контролем дальнобойных сенсоров, и патрули из сторожевых фрегатов неустанно прочёсывают окрестности.

Гарнизон Крестус располагается в Американском рукаве Внешнего Кольца, вблизи сектора Бородино. Его системы разбросаны по всему звёздному скоплению и помечены на картах как Прайм, Альфа, Бета, Гамма и Дельта. Именно здесь располагается Флот обороны Внешнего Кольца и Латино-американский колониальный флот. Здесь же находятся базы Канадских колониальных вооружённых сил, Воздушно-космических сил США и Колониальной морской пехоты. Кроме того, в системах Крестуса спрятано немало секретных баз, как военных, так и научно-исследовательских.

Но силы Соединённых Америк расквартированы не только в Гарнизоне Крестус — у командования немало и других военных объектов. К примеру, во многих ключевых точках Внутренних систем, Внешней Вуали и Внешнего Кольца располагаются базы морской пехоты: это орбитальный форт Небраска, базы Сурье 430, Джорджия 525 и Третья база. Даже на Земле действует военный лагерь под названием Пендлтон. Кроме того, у Флота обороны Внешнего Кольца есть собственная верфь на базе Эхо Свободы. ■

СИСТЕМА GJ229A

Торин Прайм так и не оправился после неудачной попытки обрести независимость от Соединённых Америк (см. главу «Правительства и корпорации»), хотя случилось это почти восемьдесят лет назад. Под гнётом санкций колония понемногу чахнет, а местному правительству запрещено создавать собственную армию — вместо этого оно обязано полагаться на защиту Америк. Ну а простым людям кажется, что они теперь живут в полицейском государстве.

Судя по докладам разведки, бунтарская группировка «Джей'хар» снова набирает силу и задумывает переворот — и на сей раз её члены не ограничатся Торином Праймом, но захватят весь сектор Тартар. Разведка считает, что революционеров втайне спонсирует Союз. Флот обороны у «Эха Свободы» приведён в боевую готовность и нанесёт удар, как только это потребует.

ТОРИН ПРАЙМ

Местоположение	Внешнее Кольцо, сектор Тартар
Принадлежность	Соединённые Америки
Классификация	Планета земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, полусухой климат, дождливое лето и бесснежная зима
Средняя температура	18 °C
Поверхность	Горные цепи и высокие пики
Колонии	Три
Население	700 000
Ключевые ресурсы	Хром, титан, осмий, палладий, иридий, тяжёлые металлы

СИСТЕМА GJ229A



СИСТЕМА GL300

ЛИННА 349. Лесистая Линна 349 входит в состав Империи Трёх Миров. Здесь располагаются две крупные колонии, между которыми пролегла сеть автострад. Несколько лет назад одна антиправительственная группировка попыталась захватить власть на Линне. У Империи не было войск во Внешнем Кольце, и потому она обратилась за помощью к американскому командованию, и оно охотно откликнулось (ещё бы — взамен Империя обещала пересмотреть пошлины на экспорт) и отправило в бой морскую пехоту.

Поначалу морпехи не видели в бунтовщиках никакой угрозы и даже прозвали их «таракашками». Но всё изменилось, когда «таракашки» достали откуда-то серьёзное оружие — вероятно, постарались политические противники Империи или враждебные корпорации. В конце концов они подбили американский фрегат «Сулако». Морская пехота отреагировала незамедлительно, и к Линне подтянулись крупные корабли, серьёзная тяжеловооружённая армия и танки. «Таракашек» раздавили, а миротворческие силы Америк оккупировали планету, да так и остались на ней, несмотря на все протесты Империи.

Линна экспортирует древесину исключительного качества, которую производят из местных деревьев с колючками. Эти деревья называются «карита». ■



ЛИННА 349

Местоположение	Внешнее Кольцо, Англо-японский рукав, сектор Тартар
Принадлежность	Империя Трёх Миров, оккупационные войска Соединённых Америк
Классификация	Планета земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, влажный жаркий климат
Средняя температура	30 °C
Поверхность	Леса и озёра
Колонии	Два поселения, племена кочевников
Население	30000
Ключевые ресурсы	Древесина, лантан, лютеций и другие редкие земные металлы

ФРОНТИР

Фронтир — самая отдалённая из всех известных областей космоса. Именно здесь вы, скорее всего, будете проводить почти всё своё время в попытках заработать себе на жизнь. Как известно, Внешнее Кольцо лежит за Внешней Вуалью — но Фронтир, нарушая всякий порядок, прорезает и Кольцо, и Вуаль, а потом уходит далеко в неизведанные космические глубины. С ним граничит множество секторов, включая Тартар, Бао Сау и сектор 87, причём на их территориях находятся некоторые звёздные системы, традиционно относящиеся к Фронтиру. Местные космические станции вроде «Анкорпойнта» служат своеобразными нейтральными зонами для разных корпораций и даже правительств. Здесь находится Дальний

Предел — область Американского рукава, вышедшего далеко за границы Внешнего Кольца; это захолустье, где находятся одинокие поселения вроде Боуэн Лендинг, LV-492 и LV-422. Соединённым Америкам принадлежат такие крупные горнодобывающие и транспортные узлы, как Соломоны и Тедус. Их защищает Флот обороны Внешнего Кольца, и любой предприниматель или колонист может найти здесь дом. Ко всем этим далёким мирам давным-давно проложены оживлённые звёздные дороги, но кое-где они пересекают неисследованный космос — а эти края ещё никем не изучены и потому опасны. Кораблю, который пролетает данные сектора, стоит сохранять сверхсветовую скорость.

СИСТЕМА ХАДАДЖИ

Систему Хададжи открыла Империя Трёх Миров в 2120-х годах, она же построила здесь первые колонии. Спустя тридцать лет эту территорию присоединили к себе Америки. Местные миры богаты полезными ископаемыми.

KJ-331В ЛИВАН II — спутник газового гиганта KJ-331. Он стоит на пороге революции. В течение последних десятилетий власть на планете часто переходила из рук в руки, что совсем не облегчало жизнь местному населению, зато доверху наполнило карманы самых разных корпоративных шишек. Уэллс — колония на Ливане II — построена прямо на крупном природном источнике, из которого бьёт свежайшая минеральная вода. Воду с Ливана II очень любит элита, она высоко ценится во Внутренних системах. Корпорации добывают

ресурсы по всей планете, причём не только воду, но и железо с ураном, а потом сбывают их за небольшие деньги. Ну а простые колонисты Уэллса прозябают в нищете. Нет, они не сложили руки и пытались хоть как-то улучшить свою жизнь. Они подавали множество петиций верховному американскому правительству — но оно упорно их игнорировало. Однако не так давно один маленький южноамериканский штат увидел в бедах Уэллса отличную возможность — возможность повысить собственное влияние в Соединённых Америках. Он посоветовал местным не просто требовать лучших зарплат и условий, но и саботировать линии снабжения — чтобы их точно приняли всерьёз. Теперь бунтовщики понемногу смелеют и наглеют — и чем больше они смелеют и наглеют, тем ближе тот день, когда на планету заявятся морпехи.



СИСТЕМА АЛЬФА РЕЗЦА

СОЛОМОНЫ (АЛЬФА РЕЗЦА VB-H). У газового гиганта Альфа Резца V восемь лун, семь из которых колонизированы — они отмечены на картах буквами от b до h. Луны эти зовутся Соломонами и чрезвычайно богаты полезными ископаемыми, необходимыми для космических путешествий. На Соломонах действует несколько горнодобывающих колоний, а на Альфе Резца Vg стоит гарнизон колониальных морпехов. Именно здесь находится крупнейшая сеть орбитальных солнечных батарей, когда-либо созданная руками человека.

В течение долгих десятилетий Соломоны считались самым дальним рубежом человеческой цивилизации. Многие из ранних экспедиций, уходивших отсюда в глубины космоса, пропали без вести, и учёные предположили, будто области повышенной радиации за пределами Альфы Резца попросту непреодолимы для человека. Но Соединённые Америки это не остановило. Они продолжили расширять границы и пробрались через эту завесу — и даже начали строить за ней колонии.

КJ-331В ЛИВАН II

Местоположение	Фронтир, Внешнее Кольцо, граница сектора Тартар. Вращается вокруг KJ-331
Принадлежность	Соединённые Америки, «Ласаль Бионейшнл», «Вейланд-Ютани»
Классификация	Спутник земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, жаркое засушливое лето, дождливая зима
Средняя температура	28 °C
Поверхность	Сеть рек, ручьёв и ущелий, пересекающих пустынные каменистые равнины
Колонии	Одна — Уэллс
Население	40000
Ключевые ресурсы	Минеральная вода, железо, уран



СОЛОМОНЫ

(АЛЬФА РЕЗЦА VB-H)

Местоположение	Фронтир, Дальний Предел Американского рукава. Вращаются вокруг Альфы Резца V
Принадлежность	Соединённые Америки, корпоративная
Классификация	Юпитероподобный газовый гигант с восемью спутниками
Климат	Варьируется от холодного на терраформированных планетах до искусственного под куполами
Средняя температура	Варьируется
Поверхность	Варьируется
Колонии	Многочисленные колонии и гарнизоны Колониальной морской пехоты
Население	3000000
Ключевые ресурсы	Ниобий, неодим, хром, гелий-3, гематит, платина



СИСТЕМА ГАММА ЗАЙЦА

Гамма Зайца — система из трёх звёзд, и вокруг каждой из них вращается по одной планете, пригодной для обитания. Каждую из них в своё время колонизировали — правда, из всех трёх поселений уцелело лишь одно. Его называли Тетраформом 3, и, как следует из прозвища, это третья попытка тетраформировать планету в системе Гамма Зайца.

Первая попытка закончилась катастрофой: на планету, которая вращалась вокруг Гаммы Зайца В, упал метеорит. Что касается второй, то тут ситуация куда более неоднозначная. Колонию на Гамме Зайца С спонсировала компания «Сигсон», и всё было хорошо, но в 2175 году с поселением вдруг пропала связь. «Сигсон» тут же начала расследование и выяснила, что все колонисты попросту исчезли без следа. Сама колония выглядела так, будто все люди решили выйти на минутку, но так и не вернулись — разве что атмосферный процессор кто-то выключил. С тех пор звездолёты обходят эту планету стороной, а её тайна и по сей день остаётся нераскрытой.

Но это не все странности Гаммы Зайца. Эта система — одно из многих мест, где был замечен ко-

рабль-призрак — «Сулако», пропавшее военное судно класса «Конестога». После происшествия в Надежде Хадли «Сулако» сбросил спасательные капсулы неподалёку от сектора Нероид, а сам бесследно исчез.

ГАММА ЗАЙЦА АЗ. Тетраформ 3 кормит Фронтир в буквальном смысле этого слова; кроме того, здесь делают лучшие стейки в галактике. Поголовье крупного рогатого скота растёт не по дням, а по часам, и фермеры снабжают весь Фронтир свежим мясом и субпродуктами. Каждую зиму планету накрывают сильные пылевые бури, и свободно пасущиеся стада загоняют под землю. Корпорацию «Вейланд-Ютани» эта планета уже особо не интересует, но климат на ней до сих пор поддерживается её атмосферным процессором старого образца. Меж тем компании вроде «Ласаль Бионейшнл» выкупают всё новые и новые участки фермерских угодий и строят на них автоматизированные мясокомбинаты. Скотоводческие хозяйства Стир Сити понемногу вступают в промышленную эру.



СИСТЕМА ГАММА ЗАЙЦА

ABJ2066
— СТАНЦИЯ
«АНКОРПОЙНТ»

ГАММА ЗАЙЦА
— АЗ (ТЕРРАФОРМ 3)

СИСТЕМА ЭПСИЛОН СЕТКИ

ТЕДУС. Поначалу эту планету, которая находится за Внешней Вуалью, приняли за мелкий газовый гигант: всему виной его плотная облачная атмосфера. Но он оказался крупной планетой земного типа со множеством полезных ископаемых — последним воспользовалась компания «Вейланд-Ютани» и целых сто лет добывала здесь ценные металлы. С тех пор большая часть планеты оказалась испещрена глубокими каньонами и карьерами. Многие грузы, идущие с дальнего Фронтира во Внешнюю Вуаль или Внутренние системы, провозят или через Тедус, или через «Анкорпойнт».

После экологической катастрофы в 2109 году некоторые области планеты на многие десятилетия стали совершенно непригодными для жизни. Всё началось с шахтёрского бунта: рабочие протестовали против невыносимых условий. Подавлять восстание и наводить порядок отправили американский военно-транспортный звездолёт «Архангел». Никто из простых людей точно не знает, что именно приключилось на корабле (все подробности держат в строжайшем секрете), но в какой-то момент «Архангел» рухнул прямо на атмосферный процессор и унёс с собой более пятнадцати тысяч жизней колонистов и солдат. К 2180 году новый процессор возродил большую часть планеты, но её атмосфера всё ещё чрезвычайно холодна.

Тедус был тем самым портом, откуда вылетел коммерческий тягач «Ностромо», перед тем как загадочно исчезнуть в 2122 году.

ГАММА ЗАЙЦА АЗ

Местоположение Фронтир, Американский рукав, рядом с сектором Тартар

Принадлежность Соединённые Америки, «Ласаль Бионейшнл»

Классификация Планета земного типа

Климат Пригодная для дыхания атмосфера, планета терраформирована

Средняя температура 25 °C

Поверхность Пастбища, озёра и фермерские угодья

Колонии Одна — Сир Сити

Население 9000

Ключевые ресурсы Сельское хозяйство

СИСТЕМА ЭПСИЛОН СЕТКИ

-13

ЭПСИЛОН СЕТКИ

— ТЕДУС

-14

— LNB-14

ТЕДУС

Местоположение Фронтир, Дальний Предел Американского рукава

Принадлежность «Вейланд-Ютани», Империя Трёх Миров, Соединённые Америки

Классификация Планета земного типа

Климат Холодная разреженная атмосфера, планета терраформирована

Средняя температура 8 °C

Поверхность Горы и каньоны

Колонии Три

Население 2000000

Ключевые ресурсы Иттрий, ниобий, гелий-3, другие редкие металлы

СИСТЕМА ТАНАКА

В системе Танака шесть планет, четыре из которых находятся так близко к синей звезде, что представляют собой куски пылающего шлака. Шестая планета — шар замёрзшего метана — настолько удалена от светила, что поначалу о её существовании даже и не догадывались. Что касается пятой, то она худо-бедно укладывается в понятие «пригодная для жизни».

ТАНАКА 5 — засушливая пустынная планета, где нередко пылевые бури страшной силы. Впервые её исследовали в 2170 году и установили, что на ней, скорее всего, есть месторождения тулия, тербия, золота и марганца. Эту гипотезу до сих пор толком не проверили, однако это ничуть не смутило отдельных старателей: они прилетели на Танаку 5 и основали здесь временные поселения. Однако первым, что они тут обнаружили, был вовсе не металл — их поджидали двухметровые твари, похожие на земных скорпионов. Они стали колонистам одновременно и проклятием, и благословением. Проклятием — потому что скорпионы на поверку оказались крайне агрессивны, а благословением — потому что их нейротоксин, как выяснилось, подавлял многие заболевания. Так планета превратилась в подлинную находку для медицинской промышленности. Кроме того, ходят слухи, что под пустынями скрыты странные руины, окружённые подземными источниками, — но никаких доказательств этому пока не обнаружили.

СИСТЕМА ТАНАКА

NN3346

(ЗВЕЗДА ТАНАКИ)
— ТАНАКА 5

ТАНАКА 5

Местоположение Фронтир, недалеко от Дальнего Предела Американского рукава

Принадлежность Нет

Классификация Планета земного типа

Климат Пригодная для дыхания атмосфера, жаркие и сухие дни, холодные ночи, частые песчаные бури

Средняя температура 45 °C

Поверхность Пустыни и каньоны

Колонии Нет

Население Несколько десятков временных жителей

Ключевые ресурсы Сырьё для фармацевтической промышленности, вероятно, металлы

СИСТЕМА ДЗЕТА СЕТКИ

Крупная система с двойной звездой, расположенная неподалёку от сектора Тартар в южном созвездии Сетки. Ещё сорок лет назад она лежала за пределами обитаемого космоса, но Соединённые Америки расширили границы и заявили свои права на двойную звезду. Так она вошла в состав

Американского рукава. Увы, с тех пор в системе Дзета Сетки постоянно случаются несчастия и трагедии. Именно здесь человечество впервые столкнулось с веществом A0-3959X.91-15 и ксеноморфом XX121, потеряв несколько кораблей и две колонии.



KG-348

Местоположение	Фронтир, Американский рукав, граница сектора Тартар
Принадлежность	Соединённые Америки, «Сигсон»
Классификация	Юпитероподобный газовый гигант
Климат	Ледяная водородная атмосфера
Средняя температура	-145 °C
Поверхность	Нет
Колонии	Ранее здесь находилась станция «Севастополь»
Население	Нет
Ключевые ресурсы	Гелий-3, обнаружены редкие металлы в газообразном состоянии

ДЗЕТА СЕТКИ А

KG-348 — газовый гигант, обращающийся вокруг звезды Дзета Сетки А, рядом с которой не так давно находилась станция «Севастополь». Атмосфера этой планеты совершенно особенная: она богата редкими металлами в газообразном состоянии. Компания «Сигсон» установила здесь станцию «Севастополь» и добывала металлы до тех пор, пока не случилась катастрофа. В 2130 году станция сошла с орбиты, начала терять высоту и сгорела в атмосфере. Права на добычу ресурсов на KG-348 по-прежнему принадлежат «Сигсон», но прямо

сейчас она в этой планете не заинтересована. Ходят слухи, что до газового гиганта добрались пираты и втайне собирают здесь урожай из металлов.

ДЗЕТА СЕТКИ В

КАЛПАМОС — крупный красно-коричневый гигант с системой колец. Это четвертая по счёту планета на орбите Дзеты Сетки В. Сама по себе планета ничем не примечательна и известна в основном по слухам о череде трагических событий, которые происходили на её спутниках.

КАЛПАМОС

Местоположение	Фронтир, граница сектора Тартар, система Дзета Сетки
Принадлежность	Соединённые Америки, «Вейланд-Ютани»
Классификация	Газовый гигант с системой колец
Климат	Ледяная аммиачная атмосфера
Средняя температура	-173 °C
Поверхность	Нет
Колонии	Одна уничтожена, одна станция на орбите LV-426
Население	Нет
Ключевые ресурсы	Неизвестно

ДЗЕТА СЕТКИ В

LV-223. Поверхность пустынного спутника Калпамоса LV-223 во многом похожа на поверхность земной Луны: так же покрыта бескрайними пустынями и горными долинами. К несчастью, в его атмосфере слишком высок уровень диоксида углерода, чтобы таким воздухом можно было дышать. Кроме того, тут нередки смертоносные кремниевые бури, начинающиеся, ко всему прочему, за считанные минуты. Вся информация об LV-223 собрана по кусочкам из искажённой передачи

с исследовательского корабля «Прометей», которая пришла в штаб-квартиру «Вейланд-Ютани» в 2090 году. По слухам, эта планета — не что иное как кладбище космических кораблей, где свирепствует неизвестная инфекция, а поверхность покрыта древними руинами, выстроенными неведомой цивилизацией. Кроме того, тут водятся несколько смертельно опасных видов животных. Как бы то ни было, планета пользуется настолько дурной славой, что все экспедиции колонистов стараются держаться от неё подальше.

LV-223

Местоположение	Фронтир, граница сектора Тартар, орбита Калпамоса
Принадлежность	Соединённые Америки
Классификация	Спутник земного типа
Климат	Токсичная атмосфера, пригодная для дыхания только в районе храмовой долины, яростные кремниевые бури
Средняя температура	12 °C
Поверхность	Пустыни, гигантские горные цепи с глубокими долинами, буйная растительность в районе храмовой долины
Колонии	Нет
Население	Неизвестно
Ключевые ресурсы	Неизвестно

LU-223. СВОДКА НОВОСТЕЙ

В конце XXI столетия исследовательская экспедиция космического корабля «Прометей» под предводительством генерального директора «Вейланд-Ютани» Мередит Викарс, докторов Элизабет Шоу и Чарли Холлоуэя, а также самого основателя компании отправилась на поиски бессмертия и истоков человечества. Эта дорога привела их на LU-223. Исследователи обнаружили здесь храмовый комплекс, построенный руками инопланетного вида, который доктор Шоу называла Создателями. Обследуя ближайшее строение, команда нашла свидетельства того, что аванпост Создателей уничтожило некое токсичное вещество. Этим веществом было A0-3959X.91-15 — вязкая чёрная жидкость, которая заставляет мутировать любой биологический организм, вступавший с ней в контакт.

К несчастью, некоторые члены команды как раз успели коснуться вещества, что привело ко многим жертвам. Затем от криосна пробудился одинокий Создатель — и тут же убил Питера Вейланда и почти всех выживших участников экспедиции. После этого он попытался поднять в воздух джаггернаут — космический корабль, принадлежавший его виду. Целью Создателя было человечество — вернее, его уничтожение. Но капитан Джанек поджёг ионный двигатель «Прометей» в атмосфере планеты и протаранил вражеский корабль. «Прометей» был уничтожен, а джаггернаут повреждён. Уцелели только доктор Шоу и корабельный андроид Дэвид: они сбежали с LU-223 на другом джаггернауте, направившись к некой Планете 4 в секторе 87.

Спустя сотню лет руины и остовы кораблей по-прежнему покрывают поверхность LU-223. Но кое-что всё-таки изменилось. В долине, куда рухнул джаггернаут, разрослись пышные джунгли — это мутировали растения, соприкоснувшиеся с токсином. Теперь они производят достаточно кислорода, чтобы в долине можно было дышать. В джунглях водятся отвратительные чудовища, а прямо в сердце леса возвышается странная биомеханическая конструкция — эдакая живая гора, к которой боится подходить даже местная фауна.

Храм Создателей и ангар джаггернаутов в долине почти не пострадали. Нетронутыми остались и крупные запасы ампул токсина A0-3959X.91-15. Спасательная капсула «Прометей» давно уже обесточена, но всё ещё цела и лежит на поверхности планеты. А ещё здесь лежит не что-нибудь, а корабль-экскаватор класса 7, известный как «Онагр», — судно для ближних перелётов с Ахерона, из Надежды Хадли. На нём в своё время из колоний бежали несколько поселенцев, спасаясь от ксеноморфов, а на LU-223 они >

совершили аварийную посадку. К сожалению, с ними сюда прибыли и особи вида *plagiatus praepotens* — вскоре ксеноморфы превратили «Онагр» в импровизированный улей. Что касается колонистов, то они, скорее всего, мертвы. Интересно, что ксеноморфы, как и другие формы жизни, оказались восприимчивы к действию токсина: некоторые из них мутировали самым невероятным образом. ■

Заметка от MU/TH/UR. Эволюционные процессы на LV-223 вышли из-под контроля, ситуация крайне опасна. Шансы на выживание при посадке чрезвычайно низки. Посадка не рекомендуется. ■

LV-426 (АХЕРОН) — планета-спутник, которая оборачивается вокруг своей оси за два часа и имеет гравитацию 0,86 от земной. На первый взгляд она походит на безжизненный и негостеприимный кусок камня. Дни здесь — это вечные сумерки, а ночи темны и холодны. Ещё в 2040 году французский межпланетный зонд занёс её в базы данных, но планету так толком и не изучили на протяжении всего следующего столетия. В 2122 году американский коммерческий тягач «Ностромо» уловил сигнал бедствия, идущий с LV-426, и приземлился здесь. Предположительно экипаж столкнулся с враждебной инопланетной формой жизни, убившей почти всех членов команды, а сам корабль был уничтожен одним из выживших. Тем не менее в 2130-х годах планету как следует изучили и не обнаружили на ней никаких признаков инопланетной жизни. Похоже, все слухи, касающиеся «Ностромо», оказались лишь слухами.

Гораздо большую известность LV-426 получила после катастрофы, которая приключилась с местной колонией под названием Надежда Хадли. Спустя тридцать пять лет после истории с «Ностромо» «Вейланд-Ютани» и колониальное правительство установили здесь атмосферный процессор и начали терраформирование. Первые поселенцы дали спутнику название Ахерон, и местная колония про-

существовала более двадцати лет. Но в 2179 году всякая связь с Надеждой Хадли вдруг оборвалась, и на расследование отправили отряд колониальных морпехов. Что случилось потом — неизвестно, но колония была стёрта с лица планеты мощным ядерным взрывом, а морпехи и все 158 колонистов погибли. Источник взрыва так до сих пор и неясен. Версий много, и все они противоречивы: одни считают, что это была атака со стороны вражеского государства или некоего инопланетного вида, другие — что всему виной авария на атомном реакторе. Так или иначе, всё, что осталось от Надежды Хадли, — это выжженная радиоактивная пустошь, раскинувшаяся на 700 километров.

Вскоре после взрыва морская пехота и «Вейланд-Ютани» выслали на планету поисково-спасательные отряды, надеясь, что хоть кто-то сумел выжить. В конце концов, в теории несколько колонистов могли добраться до хребта Илион — тогда горы защитили бы их от взрыва, который снёс и колонию, и атмосферный процессор. Компания построила на орбите LV-426 спасательную станцию, но выживших так и не обнаружили. Теперь станция называется «Катар», она служит научно-исследовательской платформой, где живут и работают всего несколько человек.



LV-426

(АХЕРОН)

Местоположение	Фронтир, граница сектора Тартар, орбита Калпамоса
Принадлежность	Соединённые Америки, «Вейланд-Ютани»
Классификация	Спутник земного типа
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, планета частично терраформирована, сильные бури
Средняя температура	10 °C после терраформирования
Поверхность	Голая лавовая равнина, горы
Колонии	Станция «Одобенус» на орбите, ранее — Надежда Хадли
Население	Неизвестно
Ключевые ресурсы	Неизвестно



АХЕРОН. СВОДКА НОВОСТЕЙ

В 2122 году в ответ на сигнал бедствия экипаж «Ностромо» отклонился от курса и совершил высадку на поверхность LV-426. Вскоре команда обнаружила остов заброшенного джаггернаута Создателей и яйца чужих в его грузовом отсеке. Из одного вылупился лицехват. Тварь напала на первого офицера Кейна и заразила его. Когда эмбрион ксеноморфа дозрел в человеческом теле, он вырвался на свободу и стал преследовать и убивать членов экипажа. Так как королевы у него не было, чужой начал превращать тела капитана Далласа и техника Бретта в овоморфов. Но уорент-офицер Эллен Рипли запустила процесс самоуничтожения корабля и сбежала на «Нарциссе», спасательном челноке. Однако прежде она выбросила чудовище в шлюз и поджарила его в пламени двигателей.

В 2137 году капитан Марлоу с корабля-сборщика «Анесидора» также отследил сигнал, исходящий от древнего джаггернаута, и смог отключить его. К несчастью, лицехват успел заразить жену капитана.

Прошли десятилетия. Про останки корабля некому было вспомнить, а на поверхности LV-426 выросла колония Надежда Хадли. Но когда руководство «Вейланд-Ютани» узнало о корабле инопланетян, оно тут же велело поселенцам отыскать его — но «забыло» сообщить, с чем именно им там предстоит столкнуться. Вскоре вся колония кишела чужими, а её атмосферный процессор превратился в улей.

Отряд колониальных морпехов, которых отправили в Надежду Хадли, столкнулся с армией ксеноморфов. В разгар битвы был серьёзно повреждён реактор атмосферного процессора, что привело к мощному ядерному взрыву. Выжить удалось только капралу Дуэйну Хиксу, юной колонистке Ребекке Джорден по прозвищу Ньют, консультанту Эллен Рипли и андроиду модели «Бишоп». Кроме того, на борт челнока пробралась королева улья. Рипли уничтожила её только на борту «Сулако».

Чтобы скрыть правду и замести сор под ковёр, компания «Вейланд-Ютани» пустила слух, будто Надежду Хадли уничтожило какое-то враждебное государство — к примеру, Союз — или даже взбунтовавшиеся морпехи. А сама меж тем принялась усиленно искать уцелевшие яйца >

ксеноморфов. Именно за этим она и построила станцию «Катар»: её истинная цель — следить за LV-426 и собирать любые образцы инопланетной ДНК, которые пережили ядерный взрыв. Возможно, взрыв пощадил и корабль Создателей: его могли защитить природные металлы в горах Илиума — хотя, по правде говоря, когда в 2179 году джаггернаут обнаружила семья Джорден, он и без того уже сильно пострадал от землетрясений и лавы. Вероятно, когда грянул взрыв, под ним могла вырасти трещина, куда он и провалился, а потом сверху его засыпало обвалом. Так или иначе, доподлинно неизвестно, что конкретно случилось с кораблём и чем именно все эти годы был занят персонал станции «Катар». ■

Заметка от MU/TH/QR. Хотя в некоторых источниках заброшенный корабль Создателей всё ещё цел, эти произведения не считаются частью канона. Соглашаться с ними или нет — решать вам и только вам. ■

СЕКТОР 117

Отдалённая и до сих пор не заселённая область космоса. В течение первой половины XXII столетия человечество несколько раз пыталось колони-

зировать её, но все экспедиции пропали без вести. Эта часть космоса за пределами Фронттира — подлинное олицетворение неизвестности.

СИСТЕМА АХИЛЛЕС

Система с двойной звездой, не нанесённая ни на одну коммерческую карту. Здесь прячет-

ся планета, на которую и врагу не пожелаешь наткнуться.

СИСТЕМА АХИЛЛЕС

ПСИ ПАРУСОВ
АХИЛЛЕС В 4
— G-435

G-435 (АХИЛЛЕС 2.4) — планета-улей ксеноморфов. G-435 буквально кишит этими тварями. Её поверхность покрыта пустынями и мелководными солёными морями; среди плоских низменностей возвышаются ульи. G-435 — это застывший в вечных сумерках мир кошмаров. Здесь живёт несколько видов существ, которые служат чужим носителями; среди них есть и летающие рептилии. Среди унылого пейзажа не за что зацепиться глазу, лишь силуэты ульев вздымаются то тут, то там. ■

G-435

(АХИЛЛЕС 2.4)

Местоположение	Сектор 117, вращается вокруг Ахиллеса В
Принадлежность	Нет
Классификация	Планета
Климат	Пригодная для дыхания атмосфера, жаркий и влажный климат, бесконечные сумерки
Средняя температура	40 °C
Поверхность	Пустоши, мелкие болота и солёные моря, растительности почти нет
Колонии	Десятки ульев чужих
Население	Неизвестно
Ключевые ресурсы	Plagiarus praepotens

G-435. СВОДКА НОВОСТЕЙ

Если космос — настоящий ад, то эта планета куда хуже. G-435 — ближайшее к людским мирам обиталище *plagiatus praepotens*. И хотя чужие явно зародились не на этой планете, они определённо здесь обжились и освоились. Неизвестно, как они тут оказались: возможно, это был чей-то странный эксперимент, который затем вышел из-под контроля, а может, они выбрались из какого-нибудь корабля, потерпевшего тут крушение. Как бы то ни было, местные чужие куда сильнее и быстрее своих собратьев. Кроме того, на G-435 водятся разновидности ксеноморфов, не встречающиеся больше нигде, к примеру гигантская Императрица и её свита из слуг и защитников. Императрица поддерживает порядок среди своих подданных, ей подчиняется каждая королева из каждого улья. Если удалить её из уравнения, ульи тут же пойдут друг на друга войной, и она не закончится до тех пор, пока одна из королев не одержит верх и не станет новой Императрицей.

У ксеноморфов из разных колоний разные оттенки экзоскелета. До сих пор доподлинно неизвестно, в каком спектре видят — если вообще видят — чужие, поэтому вполне возможно, что такая смена цвета — простая случайность. Однако есть гипотеза, что на цвет экзоскелета чужого влияют феромоны, которые существо выделяет, если поблизости имеется ещё один улей. Именно так королева и её подданные отличают своих от чужих.

Чтобы размножаться, ксеноморфам нужны другие живые существа. К счастью для них, на планете обитает несколько видов рептилий и млекопитающих. Эти звери, однако, достаточно хитры, чтобы иногда спастись от ксеноморфов — и от полного вымирания. ■

Заметка от MU/TH/UR. Опасная зона! Избегайте её любой ценой! Шансы на выживание любых форм жизни, кроме местных, стремятся к нулю. Повторяю: избегайте любой ценой! ■



ЧУЖИЕ И ИНЫЕ

Титан Прометей хотел, чтобы люди были равны богам, и за то был низвергнут с Олимпа. Что ж, друзья мои, пришло время ему вернуться.

ПИТЕР ВЕЙЛАНД

Мы, люди, — надменные сукины дети. Мы вырвались в космос, думая, что тут же покорим его и присвоим. Некоторые полагали и даже надеялись, что по пути нам встретятся какие-нибудь иные формы жизни, но мы были совершенно уверены, что в любом случае останемся на вершине пищевой цепочки. Боги наши умерли, и мы сами стали новыми богами.

Оказалось, никогда мы ещё не были так далеко от истины. Неважно, умерли наши боги или нет,

они оставили нам пару весёленьких сюрпризов, чтобы усмирить нашу гордыню. И то были не просто монстры из-под кровати, пугала для непослушных детишек. О нет — нас ждали твари, которые пожирают людей изнутри. В космосе есть жизнь, и мы ей чертовски не нравимся. Давай присмотримся повнимательнее к тому, что притаилось во мраке, — если ты, конечно, не из пугливых.

СОЗДАТЕЛИ

Руины гигантских некрополей и пирамид рассеяны по тысячам звёздных систем. Окаменевшие образцы древних биотехнологий изяществом своим поражают исследователей, а древние каменные изваяния — прямое свидетельство архитектурного и художественного превосходства этого вида над человечеством. Но кто они? Если корпорации доберутся до них первыми, ты уже никогда не узнаешь.

В иероглифических текстах, найденных на Танаке 5, этих существ называют Оссианами, а в расшифрованных данных с маячка на LV-426 — Мала'каками. Неизвестно, как они именуют себя сами, но люди зовут их просто Создателями.

Впервые это слово использовала доктор Элизабет Шоу, когда они с Чарльзом Холлоуэем обнаружили сразу на нескольких континентах древние изображения, которые подозрительно походили друг на друга. То были гиганты, указывающие на звёзды. Шоу решила, что именно эти гиганты и создали человечество, и назвала их соответственно — Создателями. Расположение звёзд оказалось звёздной картой, и она привела экспедицию корабля «Прометей» к руинам древнего аванпоста Создателей на отдалённой планете. Что именно там нашла экспедиция — неизвестно: всё давно вымарано из архивов, а пункт назначения «Прометей» засекречен и в конце концов почти забыт. Но порой некий спутник какой-нибудь компании ловит странную передачу — доказательство того, что Создатели всё-таки существуют.

За прошедшие десятилетия учёные, работающие на корпорации, втайне пытались классифицировать Создателей и вписать их в научную картину мира. Верующие сравнивали их с нефилимами — падшими ангелами, изгнанными из рая за то,

что вмешивались в жизнь человечества (в нашем случае — создали само человечество). Кто-то называл их *Mundus gubernavi* — «космическими пилотами», потому что первые останки этих созданий были найдены в рубках древних кораблей. Но это название неверно, как, впрочем, и другое, которым наградили совсем иных существ — ксеноморфов: этих прозвали *Internecivus Raptus*, или «кровожадный вор». По правде говоря, название *Mundus gubernavi* не имеет смысла, потому что «пилоты» — это не самостоятельный вид и никогда им не были. В последнем, искажённом сигнале с «Прометей», пришедшем уже после того, как корабль был утерян, доктор Шоу отправила человечеству свои научные заметки. И в них скрывалась шокирующая правда о Создателях: их ДНК — человеческая. Они — наши предтечи, они — это мы, и мы произошли от них. Эта находка легла в основу другого, по-настоящему научного названия гигантов — *Homo Genitor*, или «создатель человека».

Вся собранная о них информация — это результат нескольких удачных раскопок на планетах, до которых в последние три года дотянулся Фронтир. Считается, что сейчас в живых не осталось ни одного Создателя, и те немногие ксеноантропологи, что знают об их существовании, полагают, что вымерли они тысячи лет назад. Доказательства тому — покинутые цитадели, заброшенные звездолёты и результаты их древних биогенетических и эволюционных экспериментов.

Последние заметки доктора Шоу рассказали людям ещё кое-что: хоть Создатели и породили человечество, в какой-то момент, тысячелетия тому назад, они решили уничтожить своё творение: выжечь Землю дотла и начать всё заново.

ФИЗИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Создатели были гигантами. Окаменелые останки дают основания полагать, что в высоту они могли достигать 4,5 метра, но всё же большинство сходится во мнении, что рост среднего представителя вида не превышал 2,7 метра. На первый взгляд может показаться, что их массивные тела, увенчанные крупными головами со странными хоботообразными выростами, не органического, а скорее биотехнического происхождения. Но первое впечатление обманчиво — люди видели не сами тела, а своеобразные скафандры, которые носили «пилоты» и которые, очевидно, срастались с телом хозяина, а «голова» — это, по сути, своего рода шлем. Трудно сказать наверняка, поскольку в руки человека такие костюмы попадали уже через тысячи лет после смерти носителя — мёртвыми и давным-давно окаменевшими.

Сами по себе Создатели были величественны. Их тела были безволосыми и статными, с полупрозрачной белой кожей, а на лицах с тяжёлыми надбровными дугами и высокой переносицей выделялись крупные стекляннo-чёрные глаза. Они были одновременно и прекрасны, и могучи.

Поначалу считали, что все Создатели были мужчинами, но теперь есть достаточно оснований полагать, что у них были и женщины. Доктор Шоу выдвинула гипотезу, что женщины стояли во главе того древнего общества, в то время как мужчинам были отведены роли солдат, художников и философов. У подобных предположений нет никаких доказательств. Но одно известно точно: их женщины точно так же безволосы, как и мужчины, и, судя по всему, так же опасны.

АРХИТЕКТУРА

Здания, возведённые Создателями, поистине монументальны: это монолитные цитадели с внушительными арками и массивными куполами. Практически каждую их постройку украшает как минимум одна гигантская каменная голова. Считается, что эти головы были изображениями кого-то из шести старейшин, которых почитала эта цивилизация, — учёных, философов или мудрецов. Похоже, их культура в равной мере совмещала в себе и науку, и искусство. Люди продолжают находить не только чудеса биоинженерии, но и прекрасные и одновременно зловещие фрески и барельефы на стенах древних святилищ, изображающие причудливых инопланетных созданий.

Не до конца понятно, как именно работали их компьютеры, но очевидно, что запускались они при помощи музыки, нажатия определённых символов и манипуляций со странными эллипсоидами из материала, похожего на каучук.

Создателям была доступна технология терраформирования, которую пока не способны объяснить учёные, хотя свидетельства её обнаруживают тут и там на планетах с руинами. Что касается гигантских подземных ангаров, то, как считают исследователи, в них Создатели когда-то держали звездолёты-джаггернау-ты. Хотя это лишь гипотеза: до сих пор все такие ангары находили пустыми.

ГИПОТЕЗЫ И ДОМЫСЛЫ

Вокруг Создателей крутится масса гипотез.

Одни утверждают, например, что по особенностям физиологии они разделялись на несколько страт или каст — гражданских и военных. Другие предполагают, что не все руины, раскопанные на задворках галактики, принадлежат Создателям — часть построили совсем другие виды, которые, однако, с Создателями скрещивались.

Если эта гипотеза верна, то такие цивилизации, скорее всего, тоже давно исчезли. Знаменитые останки «Космического жокея», увиденные экипажами как минимум двух кораблей и колонистами Надежды Хадли, заставили отдельных ксеноантропологов думать, будто и сами Создатели, творя свои биотехнические шедевры, вдохновлялись чем-то иным — быть может, огромными загадочными существами со слоновьими ногами. К сожалению, «Космический жокей» давно уничтожен, и люди пока не наткнулись ни на одного живого Создателя, чтобы подойти и спросить, правдивы ли их предположения. Так что всё это остаётся просто слухами и домыслами.



А0-3959Х.91-15 — КАТАЛИЗАТОР ЭВОЛЮЦИИ

Реагент А0-3959Х.91-15, созданный древним инопланетным видом, — это чёрная смолянистая субстанция, способная как убивать, так и создавать жизнь. По сути это мутаген. Как правило, он существует в форме вязкой жидкости, но при попадании в атмосферу мгновенно распыляется, после чего убивает или изменяет любое живое существо, которому не повезло оказаться в зоне поражения. И хотя весь потенциал его пока неизвестен, любая знающая о нём корпорация хочет его заполучить — а те, кто пока не узнал, непременно узнают и захотят.

Единственное, что наверняка известно об А0-3959Х.91-15, — это то, что именно он в ответе за появление на свет выродков, неоморфов и прочих отвратительных тварей. Если упрощать, то дела обстоят так: любой, кто вступает в контакт с чёрной жижей, или умирает в муках, или рождает чудовищ, или сам становится чудовищем. Если вас занесло на неизвестную планету, ни в коем случае не снимайте шлем, смотрите под ноги и берегитесь инопланетных спор. ■



Высшая раса. Вне всяких сомнений.

ДЭВИД 8

ТЕХНОЛОГИИ

ФЛЕЙТА СОЗДАТЕЛЕЙ. Музыка — это краеугольный камень общества Создателей. Вполне возможно, что эти существа могли воспринимать мелодии как цвета, формы и даже слова. Вот почему их технологиями можно управлять только при помощи музыки. Флейты Создателей подобны ключам, отпирающим двери, а у каждой двери, как известно, свой ключ. Каждая мелодия и каждая нота служили разным целям: одни запускали освещение, другие приводили корабли в движение, третьи прокладывали курс, четвёртые раскрывали биоскафандры.

Человек или андроид с талантом к музыке в теории мог бы овладеть такой технологией, хоть это и стало бы невероятно сложной задачей.

БИОСКАФАНДР СОЗДАТЕЛЕЙ. Считается, что эти костюмы могли увеличивать силу и выносливость носителя, помогали справляться с ядами и защищали от снарядов. Вместе со шлемом такой скафандр позволял пилоту выживать в вакууме. Учёные считают, что и без шлема Создатель мог протянуть около часа в непригодной для дыхания атмосфере, потому что биоскафандр поддерживал бы в нём жизнь. Он работал как своеобразная портативная медкапсула: давал телу необходимые питательные вещества и залечивал раны.

РЕБРИЗЕР СОЗДАТЕЛЕЙ. Эта биотехнологическая маска обычно использовалась как дыхательный аппарат: когда Создателя помещали в криосон, ему в горло вставляли трубку, которая подавала кислород прямо в лёгкие.

САРКОФАГИ. Огромные капсулы для гиперсна, похожие на полупрозрачные гробы. Могли поддерживать живое существо в состоянии анабиоза веками, если не тысячелетиями. Работают только вместе с ребризерами.

ГОЛОГРАФИЯ. Всё, что происходило внутри их сооружений, Создатели записывали при помощи умного геля, который покрывал все стены и потолки. Если провести через гель электростатический ток, то часть событий всё ещё можно воспроизвести в виде нечёткой голубоватой голограммы. Именно с помощью таких голограмм люди в основном и узнают о том, как жили Создатели.

ПЛАНЕТАРИИ. Голографические карты Создателей с чрезвычайной точностью и во всех деталях воссоздают модель галактики. Пользователю достаточно прикоснуться к изображению космического объекта — и вся информация о нём и его координаты будут переданы в навигационную систему. Планетарии обычно находят на мостиках кораблей Создателей, иногда они встречаются в руинах — видимо, служили обсерваториями или командными центрами.

ДЖАГГЕРНАУТЫ. Огромные ассиметричные корабли, формой своей напоминающие подкову. Они выглядят так, словно их выращивали, а не строили. В каждом из них имеется крупный грузовой отсек с системой сброса стеатитовых ампул (см. описание ниже). Вдоль центрального помоста на верхней палубе Создатели помещали от четырёх до восьми капсул для гиперсна. На возвышении в центре такого помоста обычно располагалось выдвижное кресло пилота, садясь в которое, тот становился единым

с кораблём. При желании можно было весь мостик превратить в интерактивную карту галактики и с её помощью без труда отыскать пункт назначения и проложить к нему курс. Вероятно, джаггернауты были боевыми кораблями или бомбардировщиками. Их сверхсветовые двигатели превосходят все современные человеческие технологии.

ДЖАГГЕРНАУТЫ-НОСИТЕЛИ — это исполинские станции в форме скорпионьего хвоста, парящие над городами Создателей или другими объектами, имеющими стратегическое значение. Стыкуясь с носителями, джаггернауты и прочие корабли могли пополнять запасы энергии, топлива и припасов.

ДРЕДНОУТЫ. Хотя люди никогда их не находили, предполагается, что дредноуты — это боевые суда. В частично переведённых источниках они описаны как звездолёты причудливой формы, крупнее джаггернаутов, выглядящие так же странно, как и другие корабли Создателей: корпус их скручен и словно бы завязан в узел. Дредноуты были чрезвычайно опасны в бою и перемещались на сверхсветовых скоростях.

СТЕАТИТОВЫЕ АМПУЛЫ. Металлические урны примерно полметра в высоту. Содержат четыре стеклянных конических контейнера, внутри каждого из которых хранится величайшее творение Создателей — мутаген А0-3959Х.91-15. Все они герметично запечатаны, но не стоит обманываться — они выпустят чёрную слизь в ответ на любое изменение в окружающей среде, например скачок температуры или давления. Чрезвычайно опасны, рекомендуется избегать. ■

КСЕНОМОРФЫ

Неоморфы, протоморфы, ультраморфы, ксеноморфы... Когда встретишь этих тварей из космоса, забудь всё, что о них слышал. Выкинь из головы все пьяные рассказы, которые тебе скормили в баре поддатые морпехи — особенно те, у кого руки и ноги целы, а лица чистенькие, без единого шрама. Они могут похвастаться лишь потому, что выжили — а выжили они потому, что и хвоста-то ксеноморфского ни разу в жизни не видали. Если б они знали об этих тварях хоть полграмма правды, то забились бы под лавки и тряслись там от ужаса.

А правда проста. Встретил ксеноморфа — беги. Нет у тебя шансов против него, никогда не было и никогда не будет. Думаешь, раз у тебя оружие, то оно тебя защитит? Ха! Прибереги свои игрушки, чтобы отстреливаться, пока будешь выбираться из этого ада. Главное — выбирайся, да поскорей.

Люди Фронтيرا шепчутся о старом добром ксеноморфе ХХ121 (том самом, которого учёные среди своих прозвали *plagiarus praepotens*), но им одним дело не ограничивается. Штамм ксеновирусного патогена создал множество других разновидностей чужих. Большая их часть описана ниже. Поверь, каждая из этих тварей достаточно опасна и ужасна, чтобы наградить тебя посттравматическим расстройством на всю жизнь — при условии, конечно, что он вообще сохранит эту самую жизнь.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ КСЕНОМОРФОВ

В бою ксеноморфы следуют особым правилам: к примеру, у них есть показатель скорости и особые атаки.

НАВЫКИ. У ксеноморфов, в отличие от людей, нет характеристик. Когда они пользуются особыми навыками, ведущий бросает количество основных кубиков, равное значению соответствующего навыка. Эти значения могут заметно превосходить человеческие, но зато ксеноморфы не могут идти на риск.

БРОНЯ. Шкура большинства ксеноморфов чрезвычайно толстая и прочная, что даёт им естественную броню и класс защиты.

ЗДОРОВЬЕ. Когда запас пунктов здоровья чужого опускается до нуля, он не становится небоеспособным, как это происходит с людьми. Вместо этого ведущий должен пройти проверку *d6* и свериться с таблицей травм (см. на соседней странице), чтобы узнать, что случилось с ксеноморфом.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ. Некоторые ксеноморфы могут предпринимать не только особые атаки, но и особые действия. Все они перечислены в описании конкретного вида чужих.

- Вы ещё не поняли, с чем столкнулись? Это. Идеальный. Организм. Его структурное совершенство сравнимо только с его агрессией.
- Да ты им восхищаешься.
- Я восхищаюсь его чистотой. Инстинктом выживания, не замутнённым ни совестью, ни жалостью, ни заблуждениями морали.

ЭШ И ЛАМБЕРТ

СКОРОСТЬ

Как правило, ксеноморфы намного быстрее людей. С точки зрения правил это отражено в их показателе скорости. У него есть две области применения.

- ▶ Во время скрытного передвижения (см. стр. 85) *каждый* пункт скорости даёт ксеноморфу право переместиться на *две области* за один ход. Для сравнения: люди могут перемещаться не далее чем на две области за ход, то есть их показатель скорости всегда равен 1.
- ▶ В сражении ксеноморф может совершать действия дважды, а то и трижды за раунд — в зависимости от показателя скорости. Каждый пункт скорости даёт «Матери» право вытянуть одну карту инициативы для этого существа. Всякий раз, когда приходит его очередь, ксеноморф может предпринять одно быстрое и одно стандартное действие.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Большинство ксеноморфов сражаются только в ближнем бою, в рамках **нулевой** дистанции. Однако они никогда не прибегают к обычным проверкам ближнего боя. Вместо этого каждый раз, когда такой противник атакует, ведущий бросает d6 и сверяет результат с таблицей особых атак — некоторые из них могут убить персонажа на месте.

ЗАЩИТА. Если не указано обратного, от особой атаки можно попытаться защититься, но для этого потребуется оружие или иной подходящий предмет.

ТРАВМЫ КСЕНОМОРФОВ

D6 ПОВРЕЖДЕНИЕ ЭФФЕКТ

1	Снова в бой	Можно решить, будто ксеноморф упал замертво, но это только уловка. Когда его атакуют или придёт его очередь действовать, тварь восстановит один пункт здоровья — и вновь бросится в атаку, исполненная лютой ненависти ко всему живому
2	Ранен	Ксеноморф истекает кислотой и пошатывается. Он теряет 1 пункт скорости (показатель скорости не может опуститься ниже единицы), теряет одну карту с наивысшей инициативой (то есть с самым низким числом), но восстанавливает 1 пункт здоровья. В начале каждого раунда бросай d6. Если результат составляет от 1 до 3, чужой попытается сбежать
3	Загнан в угол	Ксеноморф серьёзно ранен и ревёт от ярости. Он немедленно получает возможность совершить одно стандартное и одно быстрое действие вне очереди. Брось d6. ▶ 1–3: ксеноморф пытается сбежать. Если ему это удаётся, он восстанавливает половину запаса здоровья. ▶ 4–6: ксеноморф немедленно атакует ближайшего противника. Если ему не удаётся нанести урон, существо немедленно умирает. В противном случае оно восстанавливает 1 пункт здоровья
4	Последний вздох	Смертельно раненный ксеноморф бросается на ближайшего противника. Когда придёт очередь ксеноморфа действовать, он попытается убить жертву, а затем умрёт. Если до этого момента существо получит урон, то умрёт мгновенно
5–6	Разорван на куски	Ксеноморф разорван на части или раздавлен в лепёшку. Издав предсмертный вопль, он наконец-то подыхает. Его туша настолько сильно искалечена, что изучить её можно только пройдя проверку наблюдательности с модификатором –2

Четвёртая стадия: молодь неоморфов



НЕОМОРФЫ

Под термином «неоморф» скрывается эндопаразитический внеземной организм, с которым люди впервые столкнулись на Планете 4 в неизвестной системе сектора 87. Считается, что причиной того кошмара, что творится на планете, стала экологическая катастрофа, поскольку в результате неё в атмосферу попало огромное количество А0-3959Х.91-15. Из-за этого местные формы жизни бесконтрольно мутировали в омерзительных тварей.

Неоморф (*P. celerius*), как и ксеноморф ХХ121, — это паразит, размножающийся за счёт других видов. В тело носителя он попадает через специального переносчика (*Tachinidae tabellarium*). Неоморф некоторое время растёт в теле «хозяина», а затем жестоко убивает его, когда появляется на свет. Ксеноморф и неоморф во многом похожи, но тем не менее между ними существует достаточно различий, поэтому их выделяют в два отдельных вида.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ. Внешний вид неоморфов можно описать так: это безглазые существа с бледно-серой полупрозрачной кожей, толстым заострённым хвостом и вытянутой головой, в передней части которой зияет пасть, усеянная острыми зубами. Хотя их кровь такого же жёлтого цвета, как и у ксеноморфов, она не кислотная.

Неоморфы издают тихие щёлкающие звуки, рычание или визг, а когда они полностью вырастают, от них порой можно услышать отчётливое уханье. Неоморфы куда больше походят на животных, чем ксеноморфы, и далеко не так сообразительны, как их знаменитые собратья.

СТАДИИ. Насколько известно, жизненный цикл этих существ делится на пять стадий, все они будут описаны ниже. Кроме того, мы расскажем, как их проще всего уничтожать на каждой из этих стадий.

ЗАЧИСТКА. Этот вид генетически запрограммирован уничтожать всё живое. Некоторые считают, что *P. celerius*, произошедшие от чёрной жидкости, должны были зачищать целые планеты — уже после того, как мутаген А0-3959Х.91-15 уничтожит большую часть их обитателей. Якобы именно для этого их и задумывали Создатели.

ПЕРВАЯ СТАДИЯ. ЯЙЦА НЕОМОРФОВ

Эти яйцевые камеры напоминают небольшие лукообразные коконы, которые растут на манер грибов и являются, по сути, результатом взаимодействия А0-3959Х.91-15 с пылью и бактериями в атмосфере планеты или космического судна. Сформировавшись, они, как правило, начинают расти небольшими скоплениями в 2d6 яиц — и в каждой заражённой области может быть до нескольких таких скоплений. Яйца неоморфов

выпускают в воздух споры, а они уже попадают в тело носителя (см. раздел «Вторая стадия»).

СЛАБЫЕ МЕСТА. Яйца неоморфов чувствительны к резким перепадам температуры. Иными словами, их можно сжечь или залить жидким азотом — в последнем случае они не будут представлять никакой опасности до тех пор, пока не оттают.

ВТОРАЯ СТАДИЯ. СПОРЫ НЕОМОРФОВ

Если яйца потревожить, они выпускают в воздух облако крошечных частиц, чем-то похожих на пыльцу. На деле это рой чрезвычайно опасных существ под названием *Tachinidae tabellarium*. Размером эти паразиты меньше песчинки, и заметить их в воздухе невооружённым глазом можно только тогда, когда они сцепляются вместе, чтобы проще было двигаться по воздуху. Эти создания наделены рудиментарным роевым интеллектом, как пчёлы или муравьи. Они проникают в организм ближайшего подходящего носителя через незащищённые отверстия: глаза, уши, носоглотку или открытые раны. Оттуда паразиты попада-

ют в кровь и впрыскивают в лейкоциты хозяина микроскопические дозы A0-3959X.91-15.

ИНФИЦИРОВАННЫЕ. Заражение спорами неморфов протекает по тем же правилам, что и болезнь с вирулентностью 9. Если первая проверка иммунитета оказывается неудачной, в течение 1 смены больной переходит на третью стадию заражения. Никакие проверки иммунитета ему теперь не помогут.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Как и все насекомые — неважно, инопланетные или нет, — споры-паразиты не выносят дыма и умирают от огня.

ТРЕТЬЯ СТАДИЯ. ЖИЛОРЕЗ

Как только споры проникают в кровоток носителя и доставляют свой крошечный смертоносный груз, они погибают. Заражённые лейкоциты начинают циркулировать по организму и мутировать, пока в конце концов не превращаются в опухоль и не цепляются к стенке какой-нибудь вены или артерии. Опухоль может прорасти в любой достаточно крупной части тела: лёгких, пищеварительном тракте, пищеводе или даже в мозгу. После того как сформируется плодный мешок, ткани опухоли начнут быстро мутировать в новое существо — жилореза.

Если жилорез растёт в части тела с прочными мускулами или костями, из которой не так-то просто выбраться, это создание начинает отращивать острые шипы, чтобы разобратся с препятствием. Когда приходит время рождения, чудовище начинает рваться наружу из тела носителя, используя для этого всю свою недюжинную силу, шипы, зубы и когти. Оно рвёт мышцы, ломает кости, раздирает сухожилия. В процессе носитель теряет так много крови и получает такие повреждения, что всегда умирает.

У данных существ грушевидная голова с острыми клыками, а передвигаются они на четырёх конечностях. Эти дикие создания полагаются на скорость и проворство, чтобы выжить любой ценой. Они рождаются мелкими, всего 30 сантиметров в длину, но набирают вес так быстро, что выражение «расти на глазах» в их случае — это не просто

оборот речи. Они также крайне агрессивны и набрасываются на всё живое, до чего могут добраться. Атакуя, жилорез рвёт жертву на части хвостом, зубами и когтями разом.

РОЖДЕНИЕ. Когда заражённый персонаж переходит на третью стадию, он немедленно погибает, а из его тела на свет выбирается жилорез. Новорождённая тварь тратит один раунд на то, чтобы неторопливо выбраться из плодной оболочки. Как только существо освободится, оно немедленно сбежит прочь и нападёт на любого, кого увидит (сверьтесь с таблицей особых атак на соседней странице). Уже через несколько ходов жилорез вырастет в молодь.

РЫВОК. Жилорез может совершить быстрый рывок. Это считается стандартным действием и работает как два действия «бег» подряд. То есть тварь запросто может покрыть две области за раунд или, находясь в соседней области от жертвы, немедленно сократить дистанцию до **НУЛЕВОЙ**.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Чтобы убить жилореза наверняка, важно удачно выбрать момент. Лучше всего напасть на него, пока он выбирается из оболочки (см. выше). Важно помнить, что огонь или серьёзные повреждения заставят существо сбежать и затаиться до тех пор, пока оно не перейдёт на следующую стадию.

АТАКИ ЖИЛОРЕЗА

D6 АТАКА

- 1–3 ПОБЕГ.** Существо удирает с рычанием. За одно действие оно передвигается на две области и по возможности ныряет в ближайший воздуховод. Как только персонажи теряют его из виду, битва заканчивается. Игра теперь разворачивается по правилам скрытного передвижения. Спустя шесть ходов жилорез вырастает в молодь и начинает преследовать персонажей
- 4 ЖУТКОЕ ШИПЕНИЕ.** Жилорез набрасывается на жертву и шипит, обнажая бритвенно-острые зубы. Жертва должна немедленно пройти проверку паники
- 5 УКУС ЗА НОГУ.** Рыча, тварь вонзает зубы в ногу жертвы. Для этой атаки используется 6 основных кубиков (урон 2). Если атака достигла цели, то, помимо урона, противник неоморфа получает травму № 53 (даже если у него ещё остались пункты здоровья) и должен немедленно пройти проверку паники
- 6 ВЦЕПИТЬСЯ В ГЛОТКУ.** Жилорез метит в шею жертвы. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Если атака достигла цели, то, помимо урона, противник неоморфа получает травму № 61 (даже если у него ещё остались пункты здоровья) и должен немедленно пройти проверку паники

НЕОМОРФ-ЖИЛОРЕЗ

СКОРОСТЬ: 3

ЗДОРОВЬЕ: 2

НАВЫКИ: проворство 9, наблюдательность 6

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 3 (0 от огня)

НЕОФИТ
(МОЛОДЬ НЕОМОРФОВ)

СКОРОСТЬ: 3

ЗДОРОВЬЕ: 4

НАВЫКИ: проворство 10, наблюдательность 6

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 4 (2 от огня)

ЧЕТВЁРТАЯ СТАДИЯ. НЕОФИТ (МОЛОДЬ)

Вырастая в среднем до 1,2–1,8 метра в длину, молодь продолжает передвигаться на четырёх конечностях. По мере роста голова этого существа начинает удлиняться и заостряться на конце. Неофиты — агрессивные охотники, которых не так-то просто отпугнуть. Молодь охотится стаяй и сделает всё, чтобы прикончить добычу или выследить её, если той удалось скрыться. Эти дикие, беспощадные твари пользуются в бою остроконечными хвостами и зубами.

БЫСТРЫЙ РОСТ. Всего одну смену спустя молодая особь переходит на пятую стадию развития и становится взрослым неоморфом.

РЫВОК. Молодь может совершить быстрый рывок. Это считается стандартным действием и работает как два действия «бег» подряд. То есть тварь запросто может покрыть две области за раунд или, находясь в соседней области от жертвы, немедленно сократить дистанцию до **НУЛЕВОЙ**.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Даже под градом пуль тварь не замечает ничего, кроме жертвы, и не обращает внимания на урон, пока не получит травму. Палите из всех пушек, и, возможно, вам удастся прикончить неофита — если он, конечно, не доберётся до вас первым.

ПЯТАЯ СТАДИЯ. ВЗРОСЛЫЙ НЕОМОРФ

Когда неоморф вырастает, его безглазая голова вытягивается ещё сильнее. Вскоре существо встаёт на задние ноги, и тогда его рост превышает два метра. Когда рот неоморфа закрыт, его подбородок практически незаметен, и это придаёт ему немного наивный, почти беззащитный вид. Но если неоморфа разозлить, его верхняя челюсть выдвигается вперёд, как у глубоководной акулы, — так он может схватить, притянуть и прикончить добычу. Взрослые особи выслеживают жертву скрытно, что не мешает им оставаться всё такими же яростными и прожорливыми хищниками.

КОРОТКАЯ ЖИЗНЬ. Метаболизм неоморфов невероятно стремителен, а жизнь — коротка.

Как правило, взрослый неоморф умирает от естественных причин в среднем через 24 часа (четыре смены) после того, как его организм заканчивает формироваться и расти. Обычные грибы, которые вырастают на разлагающемся трупe, вскоре мутируют и превращаются в новые яйца, и жизненный цикл продолжается.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Взрослого неоморфа быстро отправит на тот свет очередь из импульсной винтовки. Хотя сойдёт и любое другое автоматическое оружие — просто придётся немного попотеть. Прикончив неоморфа, не забудьте про контрольный в голову — твари имеют обыкновение подниматься и нападать даже после того, как вроде бы издохли.

АТАКИ НЕОМОРФА

D6 АТАКА

- 1 **ЖУТКОЕ ШИПЕНИЕ.** Неоморф набрасывается на жертву и шипит, обнажая бритвенно-острые зубы. Жертва должна немедленно пройти проверку паники
- 2 **УДАР ХВОСТОМ.** Развернувшись, неоморф бьёт жертву смертоносным хвостом. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 2). Эта атака считается бронебойной: когда неоморф бьёт персонажа хвостом, учитывается лишь половина класса защиты брони
- 3 **СМЕРТЕЛЬНЫЙ ЗАХВАТ.** Неоморф подскакивает к своей жертве, хватает её и утаскивает. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). При успехе неоморф тащит добычу в соседнюю область (в рамках средней дистанции), где и выпускает. Жертва сбита с ног, роняет всё, что держала в руках, и должна немедленно пройти проверку паники
- 4 **АТАКА В ПРЫЖКЕ.** Неоморф прыгает на жертву. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Если атака достигла цели, жертва неоморфа падает на землю и должна немедленно пройти проверку паники. Неоморф сразу же атакует ещё раз (10 основных кубиков, урон 2). От этой атаки нельзя защититься, и она не считается действием
- 5 **ВЦЕПИТЬСЯ В ГЛОТКУ.** Неоморф метит в шею жертвы. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Если атака достигла цели, противник неоморфа также получает травму № 61 (даже если у него ещё остались пункты здоровья) и должен немедленно пройти проверку паники
- 6 **ПРОТКНУТЬ НАСКВОЗЬ.** Неоморф пронзает жертву бритвенно-острым хвостом. Для этой атаки используется 7 основных кубиков (урон 1). Эта атака считается бронебойной: когда неоморф бьёт персонажа хвостом, учитывается лишь половина класса защиты брони. Если атака достигла цели, жертва получает травму № 66 (даже если у неё ещё остались пункты здоровья) и немедленно погибает

ВЗРОСЛЫЙ НЕОМОРФ**СКОРОСТЬ: 2****ЗДОРОВЬЕ: 6****НАВЫКИ: проворство 9, наблюдательность 8****КЛАСС ЗАЩИТЫ: 6 (3 от огня)**

РЫВОК: неоморф может совершить быстрый рывок. Это считается стандартным действием и работает как два действия «бег» подряд. То есть тварь запросто может покрыть две области за раунд или, находясь в соседней области от жертвы, немедленно сократить дистанцию до нулевой

КСЕНОМОРФ XX121

Ужасный и загадочный ксеноморф, известный под множеством имён, — это внеземной эндопаразитический организм с уникальным жизненным циклом. Из яйца чужого развивается личехват, и он оставляет в своей жертве зародыш грудолома, а тот немногим позже вырастает во взрослую особь, а потом цикл начинается заново. В прошлом те немногие учёные, что так или иначе узнали об этих созданиях и пережили встречу с ними, пытались описать ксеноморфа и называли его то *Invictus raptus*, то *Linguafaeda acheronis*. Но, как показывают недавние исследования, существо, которое мы привыкли считать ксеноморфом, — не что иное как два симбиотических вида: личехват (*Manumala noxhydia*), оплодотворяющий будущего носителя, и грудолом, вскоре становящийся полноценным чужим (*Plagiarus praepotens*). Оба этих вида научились мирно сосуществовать и приносить друг другу выгоду, а другим — мучения и смерть. Считается, что чужие слепы, однако чувства их невероятно остры: от ксеноморфа не укроется и мельчайшее движение. Эти биомеханические создания со временем заменяют собственные клетки кожи кремнием и покрываются естественной бронёй. У них

длинные, цепкие и смертоносные хвосты, а вместо крови — концентрированная кислота. Взрослые трутни или солдаты ксеноморфов исключительно сильны и могут без труда поднять человека за голову и раздавить череп лапами.

Никто не знает, откуда они взялись на самом деле. Одни верят, будто ксеноморфы были биологическим оружием какой-нибудь давно исчезнувшей и могущественной цивилизации, например Создателей. Другие считают, что они возникли сами по себе как результат эволюции, а Создатели им поклонялись. Некоторые религиозные фанатики заходят дальше и утверждают, что чужие посланы человечеству в наказание за то, что оно оставило Землю и посмело вторгнуться на небеса. А кто-то и вовсе считает, что к появлению этих тварей приложили руку сами люди, и ксеноморфы — это вышедший из-под контроля эксперимент какой-нибудь корпорации. Как бы там ни было, наверняка известно только одно: чужие смертельно опасны. Они как паразитическая чума, пожирающая Фронтир, а компании вроде «Вейланд-Ютани» готовы пойти на что угодно, лишь бы заполучить этих тварей и превратить их в оружие — всё во имя выгоды.

ЗАМЕТКА ОТ МУ/ТН/УР. Важно отметить, что все виды ксеноморфов имеют свои особенности, а информация, представленная здесь, базируется на последних ксенобиологических исследованиях. Чем больше мы изучаем ксеноморфов и чем дальше заходит научный прогресс, тем лучше мы начинаем понимать, что они представляют собой на самом деле. Гипотезы постепенно уступают место фактам. ■

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ КСЕНОМОРФА ХХ121

Описанные ниже способности присущи всем видам ксеноморфов.

КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ. Когда ксеноморфа ранят, его кислотная кровь может попасть на нападающего и на любого, кто находится от существа в рамках **НУЛЕВОЙ** дистанции. Каждая разновидность ксеноморфа наносит урон кислотой. Опасны только те атаки, что вызывают кровотечение, поэтому огнёмётом можно пользоваться смело. Чем крупней ксеноморф и чем больше урона он получил, тем серьёзнее выброс кислоты.

Поражающая способность брызг равна сумме показателя кислотных брызг у конкретного вида и количества пунктов урона, полученных чужим, — именно столько основных кубиков надо бросить ведущему (урон 1). Броня может защитить от урона, но за каждый  класс её защиты снижается на 1 — кислота разъедает броню. Кровь ксеноморфа может попасть и на окружающие предметы: забрызгать патроны и гранаты, прожечь пол, проводку и даже протечь сквозь палубу. И это далеко не полный список неприятностей, которые она может учинить, — тут всё решает ведущий.

После попадания на персонажей или предметы кислотная кровь продолжает наносить повреждения. Герой, хоть раз получивший от неё урон, будет получать урон в каждом следующем раунде по аналогии с уроном от огня (см. стр. 108). Обратите внимание: вещество нейтрализуется с течением времени — каждый раунд количество основных кубиков для урона от кислоты сокращается вдвое (результат необходимо округлить до целых чисел в меньшую сторону). Если в какой-то момент кислота не наносит ни одного пункта урона, её вредоносное действие тут же прекращается.

Если урон от кислоты приводит персонажа в небоеспособное состояние или брызги попадают на него, когда он уже небоеспособен, то герою придётся каждый раунд проходить проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ**, чтобы не погибнуть. Проверка **МЕДПОМОЩИ** может спасти ему жизнь.



ПРИМЕР

Ксеноморфу, чей показатель кислотных брызг равен 8, здорово досталось: он угодил под очередь из смарт-пулемёта и получил 5 пунктов урона. Капли его крови разлетаются вокруг и попадают на всех персонажей в рамках **нулевой** дистанции. Теперь ведущий должен бросить 13 основных кубиков (8+5), чтобы узнать, какой урон получили герои. ■

РЫВОК. Все виды ксеноморфов (кроме ово-морфов) могут совершать быстрые рывки. Это считается стандартным действием и работает как два действия «бег» подряд. То есть ксеноморфы запросто могут покрыть две области за раунд или, находясь в соседней области от жертвы, немедленно сократить дистанцию до **нулевой**.

УСТОЙЧИВОСТЬ К ВАКУУМУ. Ксеноморфы адаптировались к тому, чтобы выживать в вакууме. Угодив в открытый космос, ксеноморф не испытывает никаких последствий и может прожить в нём сколь угодно долго.

КАК КОШКА. Ксеноморфы прекрасно умеют карабкаться и прыгать. Даже упав с большой высоты, они практически не получают повреждений. Урон от падения равен значению высоты, с которой ксеноморф свалился, делённому на 4. Результат необходимо округлить до целых чисел в меньшую сторону. Естественная броня смягчает урон от падения.

УСТОЙЧИВОСТЬ К ХОЛОДУ. Похоже, мороз этим тварям не страшен. Их не беспокоит даже космический холод.

УСТОЙЧИВОСТЬ К РАДИАЦИИ. Ксеноморфы чрезвычайно устойчивы к ионизирующему излучению. Они могут накопить в организме до 10 пунктов радиации, прежде чем что-нибудь почувствуют. Когда чужой проходит проверки урона от радиации, первые её 10 пунктов нужно игнорировать.

БЕЗДЫХАННЫЙ. Насколько известно, ксеноморфам вообще не нужно дышать. Никакие наблюдения, по крайней мере, не выявили у них такой потребности.

ХОЛОДНЫЙ КАК ЛЁД. Инфракрасные и тепловые сканеры не могут засечь ксеноморфов.

ПЕРВАЯ СТАДИЯ. ОВОМОРФ (ЯЙЦО)

Овоморфы — это крупные кожистые объекты, с которых начинается жизненный цикл чужих. Размер их может разниться от 0,6 до 1,2 метра в высоту. Когда приходит время выпустить личехвата, на верхушке большинства из них раскрывается четыре лепестка, но иногда вместо лепестков у них одна-единственная щель. Эти яйца — вполне самостоятельная форма жизни, и она защищает своё драгоценное содержимое как от ударов, так и от чрезмерно любопытных исследователей. Кроме того, овоморфы умеют засекать движение и пробуждать паразита, если потенциальный носитель решит прогуляться мимо.

В природе яйца чужих появляются на свет двумя путями: или их вынашивает королева, или они вырастают в телах ещё живых носителей — этот процесс называется овоморфингом. Надо сказать, что яйца королевы крепче и здоровее своих собратьев, которых породил овоморфинг.

ЯЙЦО ОТКРЫВАЕТСЯ. Если потенциальный носитель приблизится к яйцу на **нулевую** дистанцию, то каждый раунд он должен проходить проверку **проворства**, чтобы не потревожить овоморфа. При провале яйцо раскроется и выпустит личехвата. Овоморф может раскрыться и раньше — персонажи в рамках **ближней** дистанции от яйца должны каждый раунд бросать кубик стресса. Если на нём выпадет , личехват вырвется на свободу.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Если выстрелить в яйцо из винтовки, пуля, скорее всего, попросту отскочит от его мягкой, но прочной шкуры. Огонь — вот проверенный метод, взрывчатка тоже сгодится. Обратите внимание, что яйца наполнены кислотой, и если они взрываются, то забрызгивают ей вокруг всё и вся. Экстремально низкие температуры вынудят овоморфа впасть в спячку.

СТАДИИ РАЗВИТИЯ КСЕНОМОРФА



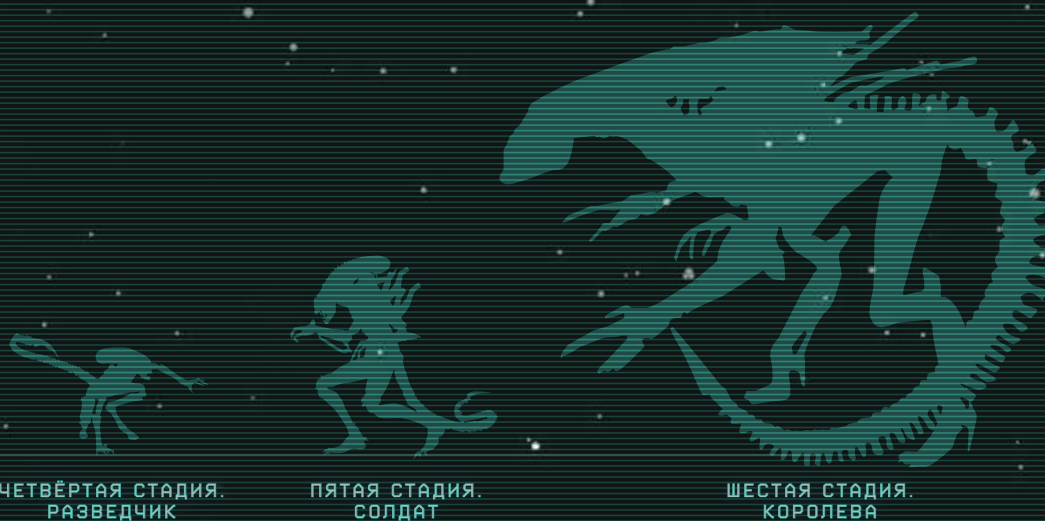
ОВОМОРФ (ЯЙЦО)

	ОВОМОРФ	ЯЙЦО КОРОЛЕВЫ
СКОРОСТЬ	0	0
ЗДОРОВЬЕ	2	3
НАВЫКИ	Нет	Нет
КЛАСС ЗАЩИТЫ	2 (0 от огня)	3 (1 от огня)
КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ	4	5

ОВОМОРФИНГ. ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ — ЧУЖОЙ ИЛИ ЯЙЦО?

Когда трутень-чужой оказывается отрезан от улья, он сразу начинает собирать будущих носителей. Как правило, он выводит их из строя, частично проламывая черепа. Затем создаёт для своих жертв коконы из своей же смолянистой слюны и вводит в их тела ферменты и гормоны, превращающие их в яйца. Этот процесс называется овоморфингом. На конце хвоста трутня вырастает особый шип, ко-

торым ксеноморф вводит генетический материал *M. noxhydrya* в тело будущего яйца. Теперь в нём разовьётся новый лицехват — он-то и продолжит жизненный цикл чужих. Если условия окажутся благоприятными, из такого яйца совсем скоро появится новая королева. Овоморфинг, как правило, протекает в течение 24–36 часов, то есть занимает примерно от четырёх до шести смен.



ЧЕТВЁРТАЯ СТАДИЯ.
РАЗВЕДЧИК

ПЯТАЯ СТАДИЯ.
СОЛДАТ

ШЕСТАЯ СТАДИЯ.
КОРОЛЕВА

ВТОРАЯ СТАДИЯ. ЛИЦЕХВАТ

У паразитической формы ксеноморфа *Manumala noxhydrya*, или попросту лицехвата, всего одна задача — доставить бактерию *Plagiarus* куда следует, а именно в тело носителя. Лицехваты не крупны, их покровы — телесных оттенков: от болезненно-жёлтого до трупно-коричневатого. У них имеется восемь конечностей, напоминающих лапы паука или краба, два дыхательных мешка и длинный и мощный хвост, которым лицехват отталкивается от земли, когда прыгает на перепуганную жертву. Затем он смыкает конечности вокруг головы носителя, оборачивает хвост вокруг шеи и выделяет анестетик, усыпляющий жертву. Ну а потом вставляет хоботок ей в горло. У лицехватов есть несколько видов, лишь слегка различающихся внешними признаками. Главное же отличие — в семени, что они несут: протоморфа, трутня или королевы.

ЛИЦЕХВАТ И ПРОТОЛИЦЕХВАТ. Обычные лицехваты описаны выше. Протолицехваты отличаются от своих собратьев габаритами: они немного крупнее и намного менее проворны. В остальном у них та же задача.

КОРОЛЕВСКИЙ ЛИЦЕХВАТ обладает восемью конечностями и намного крупнее обыкновенного. У него прочный экзоскелет, два зазубренных отростка на «пальцах» и бритвенно-острый хвост, которым лицехват защищается. Известно, что у части особей на спине растут шипы, а на дыхательных мешках имеются пятна.

Считается, что даже обычный лицехват может произвести на свет чужого, который затем, если понадобится, станет королевой. Королевский же лицехват порождает исключительно королев. Существует гипотеза, предполагающая, что он несёт в себе не одну, а две споры *P. praepotens* и даёт жизнь не только королеве, но и защитнику её новорождённого величества.

ЭМБРИОН ИЛИ НЕТ? Учёный-хирург доктор Мацухита из «Вейланд-Ютани» полагает, что лицехват внедряет в тело своей жертвы эмбрион грудолома. Из этого следует, что оба существа — просто разновидности одного и того же создания. Другие считают, что лицехват внедряет эдакую «раковую опухоль», которая в итоге превращается в грудолома. Бывший генетик «Вейланд-Ютани» Блю Грейс Марсалис и вовсе выдвигает третью гипотезу, весьма неоднозначную и провокационную. Доктор Марсалис полагает, что лицехват и грудолом — это два разных вида, находящиеся в тесной симбиотической связи. Первого он называет *Manumala noxhydrya*, а второго — *Plagiarus praepotens*. Она считает, что лицехват внедряет в тело жертвы не опухоль и не эмбрион, а бактерию, а из неё потом и зарождается *P. praepotens*.

ВНЕДРЕНИЕ. Лицехватов не зря называли лицехватами. Ксеноморф на второй стадии развития сразу же вцепится в лицо любому обездвиженному персонажу, находящемуся в рамках нулевой дистанции. Если дело дошло до боя, то успешная особая атака под номером 6 закончится тем же самым. Затем лицехват оплодотворит жертву при помощи хоботка, и через некоторое время клетки в груди носителя начнут мутировать в ксеноморфа. Всё это время жертва находится без сознания. По прошествии одной смены лицехват умирает и отваливается. Его жертва просыпается, обычно очень голодной. Ещё через одну смену из неё рождается грудолом (третья стадия), и носитель погибает.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Для своих размеров лицехват невероятно быстр и силен. Если ему удалось уцепиться за человека, то в большинстве случаев его уже невозможно снять, не убив при этом носителя. Его кремниевая шкура защищает от большинства атак ближнего боя, но импульсной винтовке или лазеру она не соперник. К тому же огонь, как всегда, творит чудеса.

ЛИЦЕХВАТ

	ЛИЦЕХВАТ	ПРОТОЛИЦЕХВАТ	КОРОЛЕВСКИЙ ЛИЦЕХВАТ
СКОРОСТЬ	2	2	2
ЗДОРОВЬЕ	2	2	3
НАВЫКИ:			
Проворство	8	6	8
Наблюдательность	8	8	10
КЛАСС ЗАЩИТЫ	2 (0 от огня)	2 (0 от огня)	4 (2 от огня)
КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ	4	4	5

АТАКИ ЛИЦЕХВАТА

D6 АТАКА

- 1–2 СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ БРОСОК.** Паразит выбрал себе жертву, и жертва это знает. Тварь кидается вперёд, быстро семеня ножками, омерзительная, как огромный кожистый паук. У неё только одна цель. Уровень стресса жертвы вырастает на 1, она должна немедленно пройти проверку паники
- 3 ХВОСТ-ПЛЕТЬ.** Мелкое чудовище хлещет жертву хвостом. Для этой атаки используется 5 основных кубиков (урон 1). Если персонажа атакует королевский лицехват, количество кубиков вырастает до 6 (урон 2). Уровень стресса жертвы в любом случае вырастает на 1
- 4 ЗАХВАТ ХВОСТОМ.** Лицехват бросается к своей цели, напрыгивает на неё сзади и яростно бьёт хвостом. Ведущий должен бросить d6:
- ▶ 1–2: хвост опутывает ноги жертвы. Та сбита с ног и должна пройти проверку паники.
 - ▶ 3–4: хвост опутывает руки жертвы. Та больше не может пользоваться предметами, которые до того держала, и должна немедленно пройти проверку паники.
 - ▶ 5–6: лицехват душит жертву хвостом. Та страдает от эффектов, аналогичных утоплению, и должна пройти проверку паники
- 5 ПРЫЖОК В ЛИЦО.** Лицехват набрасывается на жертву. Та должна пройти встречную проверку ближнего боя против 6 основных кубиков лицехвата (для жертвы эта проверка не считается действием).
- ▶ Если побеждает лицехват, то, когда вновь придёт его очередь действовать, он тут же применит к жертве последние объятья (см. ниже).
 - ▶ Если побеждает персонаж, он скидывает тварь на пол, но та остаётся в живых. Когда вновь придёт её очередь действовать, она вновь атакует ту же цель
- 6 ПОСЛЕДНИЕ ОБЪЯТЬЯ.** Лицехват добирается до цели, а кислота быстро расправляется с любыми преградами вроде шлема или респиратора. Ведущий бросает 6 основных кубиков. Если выпадает один или более , лицехват добивается своего — и несчастный персонаж тут же становится небоеспособным. Его последние мгновения наполнены невыразимым ужасом... и странным ощущением спокойствия и любви. Нечто обхватывает его голову, удушье уходит, лёгкие наполняются теплом и кислородом. Мир неспешно проваливается в пустоту. Что дурного в том, чтобы немного вздремнуть?

НАУЧНЫЕ ДЕБАТЫ

Приведённые ниже сообщения были перехвачены в системе 5.23.82 Контролем связи Межзвёздной торговой комиссии. Эти зашифрованные послания передавались через резервные спутники связи и колониальные радиомаяки Сети. В таких случаях отследить исходные точки практически невозможно. Этот диалог вёлся через возобновляемый сетевой узел даркнета под номером 1010121. Похоже, перед нами не что иное, как дискуссия двух учёных. Время от времени такие переговоры всплывают то тут, то там, когда работникам научных подразделений из разных корпораций приходит в голову обсудить друг с другом свои проекты, зачастую схожие, и поделиться наблюдениями. Этот конкретный диалог был посвящён гипотезам о размножении чужих. Участие в таких обсуждениях приравнивается к корпоративному шпионажу. Сигнал был перехвачен и расшифрован ФБР, а расследование и арест правонарушителей — дело «Вейланд-Ютани» и Бюро колониальных маршалов.

КОМУ: WYNTONJAZZ232 — [НЕ ОПРЕДЕЛЕНО]

ОТ: E1JA44146537

СООБЩЕНИЕ ПОЛУЧЕНО

ГИПОТЕЗУ РАССМОТРЕЛ. ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ О ДВУХ ВИДАХ НЕ ИМЕЕТ СМЫСЛА. НА СТАДИИ ЛИЦЕХВАТА ОРГАНИЗМ ПОМЕЩАЕТ ЭМБРИОН В ТЕЛО НОСИТЕЛЯ. ЭМБРИОН РАЗВИВАЕТСЯ ДО СТАДИИ ГРУДОЛОМА И ВПОСЛЕДСТВИИ УБИВАЕТ НОСИТЕЛЯ. ОЖИДАНИЕ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ ■

КОМУ: E1JA44146537

ОТ: WYNTONJAZZ232

СООБЩЕНИЕ ПОЛУЧЕНО

НЕВЕРНЫЙ АНАЛИЗ. ПОДХОДЯЩЕЕ НАИМЕНОВАНИЕ ДЛЯ ЛИЦЕХВАТА MANUMALA NONHYDRIA. НЕ ПОМЕЩАЕТ ЭМБРИОН. ЗАРАЖАЕТ НОСИТЕЛЯ БАКТЕРИЕЙ. ВЫШЕОЗНАЧЕННАЯ БАКТЕРИЯ ЗАСТАВЛЯЕТ ОРГАНЫ НОСИТЕЛЯ МУТИРОВАТЬ В PLAGIARUS PRAEROTENS, ТАК НАЗЫВАЕМОГО ГРУДОЛОМА. ВОПРОС: INTERNECIVUS RAPTUS, УБИЙСТВЕННЫЙ ВОР? НАРУШАЕТ ВСЕ ПРАВИЛА НАИМЕНОВАНИЯ. ГДЕ ВЫ УЧИЛИСЬ, ДОКТОР? ЗАБЫЛИ, КАК СОСТАВЛЯЕТСЯ ПРОСТЕЙШАЯ ВИДОВАЯ НОМЕНКЛАТУРА?

ОЖИДАНИЕ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

ОЖИДАНИЕ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

ОЖИДАНИЕ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

СОЕДИНЕНИЕ ПРЕРВАНО ■

ТРЕТЬЯ СТАДИЯ. ГРУДОЛОМ, ГРУДОЛОМ-БЕГУН, БЕС

Чужой растёт в груди хозяина ровно до тех пор, пока не перестанет в нём нуждаться. Большинство людей, заражённых чужим, ощущают дискомфорт в желудке, но, как это ни странно, есть и те, кто признаются, что чувствуют себя лучше, чем когда-либо в жизни. Органы носителя трансформируются в эмбрион, а грудная клетка постепенно размягчается, что существенно облегчает грудолому момент его появления на свет, в честь которого он и получил своё название. Когда созревание подходит к концу, существо выбирается наружу, а носитель, разумеется, погибает от потери крови, разрыва тканей и деформации внутренних органов. Новорождённые чужие обладают разными особенностями и способностями в зависимости от своей разновидности.

ГРУДОЛОМ. Кожный покров змееподобного грудолома — желтушного оттенка, а пасть полна острых металлических зубов. В зависимости от того, как долго он рос в чужом теле, грудолом рождается или с крошечными конечностями, или с обрубами, на месте которых те со временем отрастают.

ГРУДОЛОМ-БЕГУН. Это существо во многом похоже на своего обычного собрата, только развивается внутри четвероногого животного (чаще всего копытного) и заимствует у хозяина отдельные черты. Чем-то походит на оленя. Поскольку животные, как правило, растут быстрее человека, грудолом-бегун появляется на свет с четырьмя полноценными конечностями и может сходу развивать огромную скорость.

БЕС. Новорождённый протоморф с полупрозрачной кожей, панцирем и длинным худощавым телом. Очень похож на взрослых особей. Если бес не ощущает угрозы, он время от времени копирует движения ближайшего существа. Протомор-

фы проходят все стадии своего развития куда быстрее обычных ксеноморфов, и бес не исключение.

КОРОЛЕВСКИЙ ГРУДОЛОМ. Эмбрион королевы вызревает в теле хозяина гораздо дольше, чем его сородичи, — не часы, а дни. У новорождённого существа имеется частично сформированный гребень на голове и три пары конечностей — две передних и одна задняя.

РОЖДЕНИЕ грудолома мгновенно убивает носителя. Появляясь на свет, существо устраивает всем случайным зрителям незабываемый спектакль — таков его защитный механизм. Тварь рычит, шипит и визжит, а во все стороны летят брызги крови. Все свидетели должны немедленно пройти проверку паники. Спустя одну смену ксеноморф переходит на четвертую стадию развития.

СЛАБЫЕ МЕСТА. На сегодняшний день все попытки удалить эмбрион чужого хирургическим путём всегда убивали носителя, а иногда — в зависимости от того, сколько времени прошло, — и паразита. Несмотря на то что даже на стадии грудолома ксеноморф может постоять за себя, именно в эту пору он наиболее уязвим. Его можно относительно легко убить выстрелом, взрывчаткой, огнём или холодным оружием — при условии, конечно, что его удастся поймать. Сразу после рождения чужой постарается сбежать: во-первых, чтобы спрятаться, а во-вторых, чтобы найти металл, который нужен ему, чтобы превратиться во взрослую особь. Да, ксеноморфы едят не только органику, но и металл, чтобы набрать массу. Насытившийся грудолом начинает темнеть, сбрасывает кожу и заворачивается в смоляной кон — оттуда выйдет уже взрослый чужой.

ВРЕМЯ ВЫНАШИВАНИЯ

Время инкубационного периода, пока чужой созревает в теле носителя, — величина относительно постоянная, но всё же разные факторы могут по-разному влиять на скорость развития эмбриона. К таким относятся, к примеру, рак или слабая иммунная система хозяина. Заражение во время гиперсна

существенно замедлит процесс, а если поместить человека с эмбрионом чужого в стазис — развитие ксеноморфа и вовсе остановится до момента пробуждения. Последнее слово тут за «Матерью» — она руководит сюжетом, и потому именно ей решать, как быстро проклюнется тот или иной чужой.

ГРУДОЛОМ, ГРУДОЛОМ-БЕГУН, БЕС

	ГРУДОЛОМ	ГРУДОЛОМ-БЕГУН	БЕС	КОРОЛЕВСКИЙ ГРУДОЛОМ
СКОРОСТЬ	2	2	2	2
ЗДОРОВЬЕ	2	2	2	3
НАВЫКИ				
Проворство	8	10	8	8
Наблюдательность	6	6	8	6
КЛАСС ЗАЩИТЫ	2 (0 от огня)	2 (0 от огня)	0 (3 от огня)	4 (2 от огня)
КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ	4	4	4	5

АТАКИ ГРУДОЛОМА

D6 АТАКА

- 1–3 **ПОБЕГ.** Грудолом с рычанием удирает. За одно действие он передвигается на две области и по возможности ныряет в ближайшую вентиляцию, канализацию или воздуховод. Как только персонажи теряют его из виду, считается, что тварь сбежала. Теперь игра разворачивается по правилам скрытного передвижения, а грудолом ищет место, чтобы затаиться и вырасти
- 4 **ЖУТКОЕ ШИПЕНИЕ.** Грудолом бросается к жертве, зловеще шипит и сверкает острыми зубами. Та должна немедленно пройти проверку паники
- 5 **УКУС ЗА НОГУ.** Рыча, тварь сверкает острыми зубами, а потом вонзает их в ногу жертвы. Для этой атаки используется 6 основных кубиков (урон 2). Если атака достигла цели, жертва немедленно получает травму №53 (даже если у неё ещё остались пункты здоровья) и должна пройти проверку паники
- 6 **ВЦЕПИТЬСЯ В ГЛОТКУ.** С пронзительным визгом грудолом бросается к горлу жертвы. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Если атака достигла цели, жертва немедленно получает травму №61 (даже если у неё ещё остались пункты здоровья) и должна пройти проверку паники



ЧЕТВЁРТАЯ СТАДИЯ. ОХОТНИК, РАЗВЕДЧИК И ТРУТЕНЬ

На этой стадии молодые ксеноморфы могут вставать на задние ноги, но не всегда этим пользуются. У них чернильно-чёрная шкура, цепкий хвост с лезвием на конце, на передних лапах по шесть пальцев с острыми когтями, рёбра чётко выражены, а головы гладкие и вытянутые, порой матовые, порой полупрозрачные. Пасть с острыми металлическими зубами — самая заметная деталь на их мордах, но у ксеноморфов есть и внутренние челюсти: когда чужой атакует, они выдвигаются вперёд.

На четвёртой стадии у всех ксеноморфов, кроме разведчика, вырастают на спине четыре трубки. Есть несколько предположений по поводу их назначения. Ранее считалось, что с их помощью ксеноморф вырабатывает смолу для улья. Теперь большинство учёных думают, что это дыхательный аппарат, который фильтрует поступающие из воздуха токсины и позволяет существу дышать под водой. Однако наблюдения показывают, что ксеноморфам, вероятно, и не нужно дышать, поскольку они могут долго выживать в космическом вакууме.

СТАЛКЕР — взрослая и крайне агрессивная форма протоморфа. Вырастает в среднем до 2,7 метра в высоту, передвигается и на двух, и на четырёх конечностях. Этот подвид называется *Plagiarus linesteres*. Считается эволюционным тупиком протоморфов, поскольку не известно ни об одной особи, которая перешла бы на следующую стадию. Похоже, в отличие от своего родственника *P. praepotens*, *P. linesteres* не может превращаться в королеву. Ещё у него нет внутреннего скелета, а его полупрозрачные зубы — костяные, а не металлические. Сталкер крупнее, сильнее, выносливее и более устойчив к огню, чем обычный ксеноморф. Однако он больше напоминает животное и менее сообразителен.

РАЗВЕДЧИК — разновидность чужого, к ней же относят ксеноморфов-бегунов, которые вылупились из животных. Его шкура чёрно-коричневого цвета, а в высоту он достигает в среднем 2,1 метра, когда поднимается на задние ноги, хотя обычно передвигается на четырёх. Основная задача — выискивать потенциальных носителей и сообщать о них остальному улью. Если же улья нет, разведчик отлавливает носителей, опутывает их смолой и запускает процесс овоморфинга, пока не получит королевского грудолома. Когда королева рождается и новоявленный улей оказывается в без-

опасности, разведчик переходит на следующую стадию. По неизвестным причинам до этого спинные трубки у него не развиваются.

ТРУТЕНЬ, которого иной раз называют скрытнем, — это охотник, нападающий из засады. Данные особи вырастают порядка 2,4 метра в высоту, у них длинные хвосты с крючковатым лезвием на конце и рудиментарными шипами для овоморфинга. Трутни — самые странные из ксеноморфов (если предположить, что один может быть более странным, чем другой). Считается, что нетипичное для других разновидностей поведение трутней — результат того, что они развивались вдали от улья и вне роевого сознания. Их движения плавны и немного неуклюжи, а на раздражители они реагируют не так, как другие ксеноморфы, — поэтому можно решить, что эти существа наделены недюжинным интеллектом. Там, где сталкер действует как дикое животное, трутень остановится и подумает. Этот чернильно-чёрный охотник пугающе разумен и очень упрям.

Трутень останавливается в развитии до тех пор, пока феромоны королевы не заставят его трансформироваться в рабочего или солдата — кто нужнее улью. А до тех пор трутень охотится, собирает тела для овоморфинга и спит. На следующей стадии он соединяется с разумом улья.

БЕСШУМНЫЙ УБИЙЦА (ТОЛЬКО ТРУТЕНЬ).

Охотящийся трутень передвигается так тихо, что заметить его практически невозможно, пока не станет слишком поздно. При проверках во время скрытного передвижения и атаках исподтишка его цели получают модификатор -2 к **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**.

ЗВЕРСКИЙ ГОЛОД (ТОЛЬКО СТАЛКЕР).

Его жажду крови невозможно утолить. Если атака сталкера нанесла урон, он может немедленно атаковать ту же цель ещё раз. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1), она считается свободным действием.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Ксеноморфы на четвёртой стадии — крепкие орешки. Они действуют и мыслят независимо от улья, но у них хватает слабостей. Сталкеров и разведчиков можно заманить в ловушку. Трутни чуть умнее, но следуют заведённому распорядку и подолгу спят в тёплых местах, например у корабельного реактора, где их и можно выследить.

СТАЛКЕР, РАЗВЕДЧИК, ТРУТЕНЬ

	СТАЛКЕР	РАЗВЕДЧИК	ТРУТЕНЬ
СКОРОСТЬ	2	3	2
ЗДОРОВЬЕ	6	5	7
НАВЫКИ			
Проворство	8	8	10
Наблюдательность	6	10	8
КЛАСС ЗАЩИТЫ	10 (5 от огня)	8 (4 от огня)	8 (4 от огня)
КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ	8	8	8

АТАКИ СТАЛКЕРА, ОХОТНИКА И ТРУТНЯ

D6 АТАКА

- ГИПНОТИЗИРУЮЩИЙ ВЗОР.** Да, у ксеноморфа нет глаз — но это не мешает ему заглянуть своей жертве прямо в душу. Она околдована первозданной ужасающей красотой этого чудовища. Что за сила создала его: природа, бог или дьявол? Уровень стресса жертвы немедленно вырастает на 1 пункт, сама она должна пройти проверку паники
- КОШКИ-МЫШКИ.** Ксеноморф нападает, но не для того, чтобы убить. Он сбивает жертву с ног и выбирает из её рук все предметы, но в остальном не наносит никакого урона. Чужой нависает над жертвой и ждёт, что та побежит, — он хочет продолжить игру. Уровень стресса жертвы немедленно вырастает на 1 пункт, сама она должна пройти проверку паники
- СМЕРТЕЛЬНЫЙ ЗАХВАТ.** Чудовище подпрыгивает и в полёте хватает свою жертву. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 1). Если атака достигла цели, жертва отлетает в соседнюю область. Персонаж падает на пол, роняет всё, что держал в руках, и должен пройти проверку паники
- СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЫПАД.** Ксеноморф хватается за свою добычу, и та успевает увидеть, как выдвигается внутренняя челюсть чудовища. Для этой атаки используется 10 основных кубиков. При успехе ксеноморф берёт цель в захват (см. стр. 93). Чтобы освободиться, она должна пройти встречную проверку ближнего боя против десяти основных кубиков. Кроме того, жертва и все её союзники в этой области должны тут же пройти проверку паники. Если жертве не удалось вырваться, в свой следующий ход ксеноморф делает **ПОСЛЕДНИЙ УКУС**
- ЖЕРТВА ДЛЯ УЛЬЯ.** Ксеноморф делает выпад своим зазубренным хвостом. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 1). При успехе ксеноморф наносит только 1 пункт урона, но и этого достаточно, чтобы парализующий яд начал действовать. Отравленный персонаж должен пройти проверку выносливости, а количество  выпавших на кубиках, — это количество раундов, в течение которых он сможет оставаться на ногах. По истечении этого срока он потеряет сознание и очнётся только 1 смену спустя. Паралич можно снять инъекцией адреналина (требуется проверка медпомощи и аптечка)
- ПОСЛЕДНИЙ УКУС.** Ксеноморф широко раскрывает пасть, и его смертоносные внутренние челюсти выдвигаются наружу. Он скрежещет зубами от нетерпения — а потом смыкает их на голове жертвы. Для этой атаки используется 9 основных кубиков (урон 2). Если она достигла цели, то немедленно наносит травму № 64, отчего цель тут же погибает. Но если ведущий захочет, то жертва может и пережить это столкновение — правда, только для того, чтобы чужой начал превращать её в овоморфа

ПЯТАЯ СТАДИЯ. СОЛДАТ, РАБОЧИЙ, ЧАСОВОЙ

На пятой стадии жизненного цикла ксеноморфы соединяются со своим ульем. Теперь у них есть роль в сообществе, и они её придерживаются.

СОЛДАТ — это взрослая форма трутня, которую иногда ещё называют воином. Когда трутень вырастает, его вытянутая голова изменяет свою форму, начинает затвердевать и обрастать панцирем. На локтях ксеноморфа появляются лезвия, а на передних конечностях вырастает пять когтей — шестой палец отваливается. Иссиня-чёрные солдаты быстры и атакуют группами. Их зазубренные хвосты выделяют токсин, способный парализовать большую часть живых организмов. Обездвиженную добычу они оттаскивают в ульи, чтобы там её оплодотворил лицехват.

РАБОЧИЙ — относительно миниатюрная разновидность, их также называют ткачами. Строят и содержат улей. Они выделяют смолу из длинных хоботообразных языков, а потом лапами придают ей нужную форму. Также присматривают за яйцами и переносят их поближе к носителям, кормят королеву и ухаживают за ней. С точки зрения физиологии они отличаются от прочих ксеноморфов. Трансформация из трутня в рабочего уменьшает его тело до 1,2–1,8 метра в высоту. Кожный покров этих существ болезненного сероватого оттенка, а в розовом удлинённом языке появляется канал, через который выделяется особое вещество — из него они и строят улей. Угрозы внутри самого улья рабочие игнорируют, а если на них нападают,

то они попросту сбегают, оставляя солдат и часовых разбираться с проблемой.

ЧАСОВОЙ. После того как разведчик даст начало новому улью и натаскает в него достаточно тел для размножения, он вырастает в часового. Панцири часовых, как и у солдат, покрываются гребнями и обрастают бронёй. При этом часовые остаются чрезвычайно быстрыми и проворными тварями. Их лапы как будто созданы для того, чтобы карабкаться по стенам и потолкам, вот почему они справляются с этим куда лучше прочих ксеноморфов. По воле королевы они могут как отступать, так и атаковать врагов. Часовых также называют защитниками — и не зря: они будут сражаться за королеву до последнего и без малейшей заминки пожертвуют собой, чтобы остановить вторжение.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Огонь — по-прежнему ваш лучший друг. Неагрессивные рабочие не представляют угрозы и особо не дают отпор. Броня солдат прекрасно защищает их от обычного оружия, но зато с ними неплохо справляются импульсные винтовки. Солдаты обычно нападают большими группами и подавляют врага численностью, так что оружие с большим радиусом поражения, возможно, позволит немного уравнять шансы — если повезёт, конечно. Часовые будут сидеть глубоко внутри улья вместе с королевой и не высунутся, если она не решит прогуляться. Их можно запросто избежать, если не соваться в святая святых. Хотя знаешь что? Лучше вообще в ульи не суйся, если шкура дорога. Точка.

СОЛДАТ, РАБОЧИЙ, ЧАСОВОЙ

	СОЛДАТ	РАБОЧИЙ	ЧАСОВОЙ
СКОРОСТЬ	2	1	3
ЗДОРОВЬЕ	8	4	8
НАВЫКИ			
Проворство	8	4	12
Наблюдательность	8	4	10
КЛАСС ЗАЩИТЫ	10 (5 от огня)	5 (2 от огня)	12 (5 от огня)
КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ	10	6	10

АТАКИ СОЛДАТА И ЧАСОВОГО

D6 АТАКА

- 1 **ОЦЕНКА УГРОЗЫ.** Ксеноморф замирает и едва слышно шипит, но от этого только делается ещё страшней. Кажется, будто он раздумывает или, может, прямо сейчас отдаёт приказ своим невидимым собратьям. Уровень стресса всех персонажей в рамках средней дистанции вырастает на 1 пункт
- 2 **ОДИН НА ВСЕХ.** Ксеноморф прыгает к самой крупной группе противников и с рыком раскидывает их в стороны лапами и хвостом. Все персонажи в рамках ближней дистанции должны пройти проверку проворства, в противном случае они сбиты с ног и получают 1 пункт урона. Все цели ксеноморфа должны немедленно пройти проверку паники
- 3 **ЯРОСТНЫЙ НАТИСК.** Ксеноморф нападает на свою цель и всаживает в неё все когти, клыки и шипы, какие у него только есть. Для этой атаки используется 12 основных кубиков (урон 2). Эта атака считается бронбойной
- 4 **ЖЕРТВА ДЛЯ УЛЬЯ.** Ксеноморф делает выпад своим зазубренным хвостом. Для этой атаки используется 12 основных кубиков (урон 1). При успехе ксеноморф наносит только 1 пункт урона, но и этого достаточно, чтобы парализующий яд начал действовать. Отравленный персонаж должен пройти проверку выносливости, а количество  выпавших на кубиках, — это количество раундов, в течение которых он сможет оставаться на ногах. По истечении этого срока он потеряет сознание и очнётся только 1 смену спустя. Паралич можно снять инъекцией адреналина (требуется проверка медпомощи и аптечка), в противном случае ксеноморф утаскивает свою добычу к яйцам
- 5 **УМЕРЕТЬ ЗА КОРОЛЕВУ.** В отчаянной попытке защитить улей и королеву ксеноморф, полоснув себя хвостом, прыгает на врага. Во все стороны брызжет едкая кровь. Каждый персонаж в рамках ближней дистанции страдает от кислотных брызг. Для этой атаки используется 12 основных кубиков. А ксеноморф издаёт пронзительный вопль и подышает
- 6 **ПОСЛЕДНИЙ УКУС.** Ксеноморф широко раскрывает пасть, и его смертоносные внутренние челюсти выдвигаются наружу. Он скрежещет зубами от нетерпения — а потом смыкает их на голове жертвы. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 2). Если она достигла цели, то немедленно наносит травму №64 — ксеноморф убивает жертву одним страшным ударом

— Они отрубили питание.

— В каком смысле «они отрубили питание»? Как они могут отрубить питание? Они же животные!

ЛЕЙТЕНАНТ ЭЛЛЕН РИПЛИ
И РЯДОВОЙ ВИЛЬЯМ ХАДСОН

КОЛЛЕКТИВНЫЙ
РАЗУМ

Любой чужой прекрасно выживает и в одиночку, но если этих тварей наберётся с полдюжины, то они начнут действовать как одна команда. Добавьте к ним королеву — и ксеноморфы тут же линяют и переходят на пятую стадию развития. Вот тогда-то их скоординированность начинает по-настоящему пугать. Некоторые предполагают, что королева улья управляет ими при помощи феромонов или иных раздражителей, другие считают, что у ксеноморфов есть коллективный разум. Как бы то ни было, чем больше ксеноморфов в улье, тем разумней — и опасней — они становятся.

ШЕСТАЯ СТАДИЯ. ПРЕТОРИАНЕЦ, КРУШИТЕЛЬ, КОРОЛЕВА

Ксеноморфы на шестой стадии жизненного цикла — подлинный кошмар наяву. Это лидеры роя. Их отличают чудовищные размеры и панцири причудливых форм. Они куда сильнее, хитрее и умнее своих собратьев. Именно они управляют ордами чужих. Ксеноморфы могут достигать этой стадии развития, только если королева произведёт маточное молочко и накормит им солдат и часовых.

ПРЕТОРИАНЕЦ. Когда улей разрастается до трёх сотен особей, рабочие начинают скормливать избранным воинам королевы маточное молочко, и те превращаются в преторианцев. Это предпоследняя стадия развития солдата. Они вырастают вдвое крупнее своих собратьев и отращивают гребень, похожий на королевский. Однако они, в отличие от неё, передвигаются на двух задних конечностях и обладают лишь одной парой передних лап. Преторианцы — главные защитники улья и элитные стражи королевы, они управляют армиями чужих. Считается, что в случае гибели королевы один из преторианцев может трансформироваться и занять её место. Если это произойдёт до того, как до улья доберутся другие ксеноморфы, то всё останется по-прежнему. Если нет — захватчики воспользуются слабостью противника, оставшегося без лидера, и угонят всех к своей королеве.

КРУШИТЕЛЬ. Гигантские особи, также известные как тараны, — танки от мира ксеноморфов. Крушителями становятся часовые, которым в течение нескольких недель насильно скормливают маточное молоко и необработанный металл. Затем раздувшиеся часовые заворачиваются в смолу и начинают преображаться. Их поступь тяжелеет, а на голове отрастает массивный хитиновый гребень, похожий на королевский. В холке эти существа достигают 1,8–3 метров. Крушители — защитники роя. В бою они используют простую, но устрашающую тактику: с разбега таранят врага, как бешеные носороги. Они давят противников насмерть и без труда проламывают обшивку транспорта, если её не укрепить. Это своеобразные преторианцы-бегуны, но их вес не позволяет им высоко карабкаться и ловко прыгать. К счастью для людей, крушители довольно редки и встречаются только в старых ульях.

КОРОЛЕВА — матка улья. Достигает в высоту 6 метров и более. Королевы — вероятно, самые сильные и разумные особи своего вида. Да, любой ксеноморф может превращать других животных в овоморфы, но лишь королевы могут массово откладывать яйца. Как только первая линька королевы завершится, она может давать потомство. Рабочие формируют из смолы своеобразную колыбель и подвешивают матку над полом улья. Она отращивает гигантский яйцеклад, и вскоре он набухает и раздувается — там вызревают овоморфы. Каждое новое яйцо королева откладывает на пол, а рабочие перетаскивают их к носителям, завернутым в коконы.

Пожалуй, самая удивительная особенность королевы — способность общаться с подданными. Отдельные свидетельства позволяют предположить, что она делает это при помощи феромонов и инфразвуковых сигналов, но часть учёных, работающих на корпорации, предполагают, что она может наладить с ксеноморфами и телепатический контакт. Якобы она способна «разговаривать» со своими детьми на огромных, почти неизмеримых расстояниях. Психиатры даже задокументировали несколько случаев, когда сотрудники, получившие высокий балл в тестах на паранормальные способности, видели во снах королеву чужих, а та взывала к ним. Происходило это независимо от того, слышали они о ней прежде или нет. Профессиональным сновидцам, похоже, приходится несладко после столкновения с королевой. Конечно, они могут просто страдать от посттравматического расстройства, но феномен стоит исследовать.

Что касается внешнего облика королевы, то от прочих чужих их отличают гигантские размеры, крупная голова с гребнем, шесть шипов на спине (у обычных чужих там растут трубки), своеобразное положение тела при ходьбе и дополнительная пара передних лап.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Когда крушитель опускает массивный щитообразный гребень и мчитя вперёд, он почти неуязвим спереди. Но остальное его тело покрывает броня, которая похожа на панцирь солдата, — удачно размещённый заряд взрывчатки или артиллерийский удар остановит чудовище. Сразить преторианца непросто, но если это кому-то удаётся, то смерть твари временно дезориентирует всех подконтрольных ему солдат. Что до королевы... хм... Как бы сказать помягче... бегите. Просто бегите.

МАТОЧНОЕ МОЛОЧКО

Желеобразная субстанция, которую выделяют королевы улья и которая превращает ксеноморфов в часовых. Это вещество содержит уникальный штамм мутагена A0-3959X.91-15, запускающий ускоренную трансформацию *P. praepotens* и *M. noxhydria*. У людей и животных

маточное молочко вызывает сильное привыкание. Если употребить его в большом количестве, оно может вызвать адреналиновый прилив: человек обретёт невероятную силу, выносливость и агрессию — и зависнет на грани между суперсолдатом и психопатом-убийцей.

- Они хватают колонистов, притаскивают их сюда, обездвигивают и хранят для выведения других таких же. Это... это значит, что таких паразитов тут должно быть очень много, верно? По одному на колониста. Их больше сотни.
- Да, логично.
- Но каждая из этих штуквин появляется из яйца, верно? Так кто же откладывает эти яйца?
- Не знаю. Должно быть, что-то, чего мы ещё не видели.

ЛЕЙТЕНАНТ ЭЛЛЕН РИПЛИ И БИШОП

ПРЕТОРИАНЕЦ, КРУШИТЕЛЬ, КОРОЛЕВА

	ПРЕТОРИАНЕЦ	КРУШИТЕЛЬ	КОРОЛЕВА
СКОРОСТЬ	2	1	2
ЗДОРОВЬЕ	10	16	14
НАВЫКИ			
Проворство	5	4	8
Наблюдательность	8	5	12
КЛАСС ЗАЩИТЫ	12 (5 от огня)	18 (6 от огня)	14 (5 от огня)
КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ	10	10	10

АТАКИ ПРЕТОРИАНЦА, КРУШИТЕЛЯ И КОРОЛЕВЫ

D6 АТАКА

- 1 **СОЗВАТЬ СТРАЖУ.** Гигантский ксеноморф издаёт пронзительный вопль и зовёт подмогу. Тут же появляется d6 часовых (если зовёт королева) или солдат (если преторианец или крушитель). До нужной области они доберутся в следующем раунде, а затем получают карты инициативы и смогут действовать
- 2 **ТАРАН.** Особая атака крушителя; в случае королевы или преторианца перебросьте кубик. Цель должна пройти проверку проворства (считается свободным действием), иначе будет раздавлена. При провале цель становится небоеспособной и получает случайную травму. Но даже в случае успеха персонаж падает, и его уровень стресса вырастает на 1 пункт
- 3 **ЗВЕРСКИЙ УКУС.** Ксеноморф намерен оторвать от жертвы приличный кусок. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 1). Если атака достигла цели, то противник ксеноморфа получает травму № 61 (даже если у него ещё остались пункты здоровья) и должен немедленно пройти проверку паники
- 4 **СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР.** Ксеноморф обрушивается на несчастную жертву всем своим весом. Та должна пройти проверку проворства с модификатором -2 или немедленно получит три случайные травмы, даже если у неё ещё остались пункты здоровья. В любом случае персонаж валится с ног и должен пройти проверку паники
- 5 **ПРОТКНУТЬ НАСКВОЗЬ.** Хвост ксеноморфа пронзает жертву со страшной силой. Для этой атаки используется 10 основных кубиков, а в случае королевы — целых 14 (урон 1). Эта атака считается бронебойной. Если она достигла цели, жертва получает травму № 66 и погибает
- 6 **ПОСЛЕДНИЙ УКУС.** Ксеноморф широко раскрывает пасть и молниеносно хватает жертву внутренними челюстями. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 2). Если она достигла цели, то чужой немедленно наносит травму № 64 и убивает жертву на месте

СЕДЬМАЯ СТАДИЯ И ВЫШЕ

О жизненном цикле ксеноморфов известно далеко не всё. Возможно, королева может расти и дальше вместе со своим ульем, пока не достигнет в конце концов размеров тираннозавра и не трансформируется в императрицу или королеву-мать, которые правят сразу несколькими ульями и королевами. Иногда рассказывают, что преторианцы иногда превращаются в нечто под названием «палантин», а ещё ходят слухи о так называемом короле чужих, но пока что все подобные истории ничем не подтверждены и остаются на уровне гипотез. Но Фронт-тир огромен и растёт день ото дня. Как знать, на что в скором времени наткнутся люди?

ДРУГИЕ ВИДЫ КСЕНОМОРФОВ

Космос хранит ещё много тайн, которые нам предстоит открыть, и в нём таится много загадок, которые мы пока не можем понять. На древних фресках Создателей изображены ужасные чудища, пока не встретившиеся человечеству. Возможно, это лишь мифы стародавней исчезнувшей цивилизации — или суровая реальность. Странники поговаривают о ксенокобрах, о гигантских тварях, похожих разом и на кальмара, и на морскую звезду, и о подозрительных чужих, что вполне могут оказаться недостающим звеном эволюции между неоморфами и ксеноморфами — у них челюсти как у глубоководной акулы и тёмно-синяя шкура. Последних ласково окрестили диаконами за их заострённые головы. Что бы там ни водилось, в этом космосе, молитесь, чтобы вам не пришлось с ним столкнуться.

УЛЕЙ ЧУЖИХ

Ульи — это огромные гнёзда чужих, состоящие из смолянистых выделений. Они вырастают внутри построек или сами по себе. Эти гнёзда пронизаны извилистыми переплетениями тоннелей и коридоров, выстроенных ксеноморфами-рабочими. По сырым серо-зелёным стенам очень легко ползать, и в них хватает выступов и ниш, где удобно прятаться солдатам. Липкие поверхности служат и другой цели: именно к ним крепятся коконы с жертвами роя — оплодотворёнными носителями, которых держат здесь, пока грудолом не убьёт их. Затем гниющие тела врастают в смолу и становятся пищей для рабочих и солдат.

Воздух в таких ульях горячий, влажный и сырой, а запах гнили вывернет наизнанку даже са-

мый стойкий желудок. В нишах и на потолке дремлют солдаты — ждут приказов от королевы. В коридорах то тут, то там встречаются странные небольшие комнатки, назначение которых никому не известно, а в сердце лабиринта в своих покоях восседает огромная мать улья в окружении тысяч и тысяч яиц и рождает овоморфа за овоморфом. И охраняют её почище любой королевской особы. Иногда в ульях находили небольшие бассейны с разбавленным мутагеном А0-3959Х.91-15. Скорее всего, его тоже выделяют ксеноморфы и затем обрабатывают им своих жертв, чтобы в их телах вырастали нужные грудоломы. Одним словом, улей чужих — то ещё местечко. Лучше туда не соваться. ■

МЕЖВИДОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

ПОЧЕМУ БЫ НАМ ВСЕМ НЕ ПОДРУЖИТЬСЯ?

Давайте смотреть правде в глаза: на Фронтире все друга друга на дух не переносят. Чужие ненавидят людей, но и друг к другу любви не испытывают — похожи на нас, не правда ли? Существа разных видов не очень-то ладят друг с другом. Да, конечно, лицехват и ксеноморф неплохо сработались, но неоморф и ксеноморф-солдат запросто перегрызут друг другу глотки. Дикие неоморфы будут атаковать любое существо другого вида — разве что андроидов они считают занятной штуковиной и не станут нападать на них до тех пор, пока те их не спровоцируют. Ксеноморфы действуют примерно так же: пытаются убить всё, что покажется им угрозой.

Выродки ненавидят всё и вся, пока не повзрослеют — потом они кое-как учатся терпеть других представителей своего вида, но всё ещё на дух не переносят людей, андроидов и других чужих. А протоморфы пытаются убить всех прочих чужих. Ксеноморфы из разных ульев нападают на соседей и пытаются прикончить чужую королеву, а потом победивший улей поглощает побеждённый. Захватчики уничтожают яйца прошлой королевы и её преторианцев, а разведчиков, рабочих и трутней просто угоняют в новый улей. С солдатами другая история. Новая королева, конечно, может выпустить феромоны, чтобы подчинить их себе, но часто она просто расправляется с ними.

ПРОЧИЕ ВНЕЗЕМНЫЕ ВИДЫ

Кроме полумифических Создателей или ксеноморфов, на некоторых экзопланетах водятся и вполне обыкновенные виды местной фауны: проворные рыбы, медлительные наземные животные, членистоногие размером с собаку, насекомые, киты,

толстокожие звери и многие другие. Чаще всего животные этих видов занимают в экосистемах своих планет те же ниши, что и их земные собратья. Но на планетах вроде Арктура или Загрея обитают совершенно уникальные создания.

РОЙ

- ▶ **ТИП:** всеядные насекомые.
- ▶ **МЕСТО ОБИТАНИЯ:** LV-KR 115, предпочитают пастбища и поверхность с богатой растительностью, могут дрейфовать в космосе.
- ▶ **РАЗМЕР:** каждая особь достигает примерно 15 сантиметров в длину, но, собираясь вместе, они формируют гигантские рои до нескольких километров в диаметре.
- ▶ **ОСОБЕННОСТИ:** в области, в которой собирается рой, он пожирает буквально всё, за исключением разве что металла.

Доподлинно неизвестно, откуда взялись насекомые, которых колониальные морпехи прозвали космосаранчой. Впервые их обнаружили на планете LV-KR 115. Быть может, она была их колыбелью, где они и зародились, а может, это просто их перевалочный пункт — один из многих на просторах космоса. Бесчисленные столетия рой пробуждался на пару месяцев, уничтожал все поля, до которых только мог добраться, — а потом впадал в спячку на целые десятилетия: ждал, пока планета не восстановится. Как раз между такими циклами планету обнаружила одна из компаний. Она даже разработала особый метод, позволявший культурам очень быстро восстанавливаться самостоятельно, без участия человека. Вскоре рой снова пробудился и всё сожрал — но на сей раз растительность восстановилась очень быстро. И продолжала, и продолжала восстанавливаться. Насекомым уже не было никакого смысла впадать в спячку — напротив, они начали активно размножаться и вскоре заполнили всю планету. Корпорации пришлось разбомбить её пестицидами с орбиты, что в конце концов уничтожило

на ней всю жизнь и сделало совершенно непригодной для обитания.

Бомбардировка была крайней мерой — но всё-таки она решила проблему на LV-KR 115. Правда, вскоре оказалось, что с той планеты всё только начиналось. Всё-таки прозвище «космосаранча» подходит этим тварям идеально: учёные провели условную линию через все миры Фронттира, где не так давно случались похожие экологические катастрофы, и обнаружили ещё несколько спящих роёв — на сей раз те дрейфовали в космосе. Вполне может быть, что эти насекомые могут миллионы лет просто плыть по космосу, пока в конце концов не наткнутся на мир, который можно разорить. Никто не знает, сколько таких роёв ещё осталось — и сколько, быть может, спит прямо сейчас на планетах, где поселились люди. А ведь проснуться они могут в любую минуту.

ПРАВИЛА ДЛЯ РОЯ. Масштабы роя измеряются в областях, которые он покрывает, а от масштаба зависит показатель его скорости. Запас здоровья роя равен количеству областей, умноженному на 5. Рой нельзя уничтожить — можно только убежать или попробовать отогнать тучу насекомых. Если запас здоровья роя опускается до нуля, насекомые решают, что с них хватит, и летят искать добычу послабее.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Ты всё-таки решил с ними разделиться? Ну удачи тебе. Стрелять в них бесполезно — на место каждой убитой твари придёт сотня новых. Если наткнёшься на них в космосе, пока они спят, то можешь поджарить их выхлопом двигателей. Но на поверхности твоя единственная надежда — это огонь, электричество и пестициды, да пожёстче.

— Только взгляни на эту красоту!
Во всех открытых системах мы ничего
крупнее бактерий не находили, но это...
это жизнь! Мы жизнь нашли!

— Наш первый инопланетянин.

МИЛБОРН И ДЭВИД 8

РОЙ

СКОРОСТЬ: 1 пункт за каждую область

ЗДОРОВЬЕ: 5 пунктов за каждую область

НАВЫКИ: нет

КЛАСС ЗАЩИТЫ: неуязвим для любых атак, кроме огня, электричества и взрывов

АТАКИ РОЯ

D6 АТАКА

- 1 **ПОЖИРАНИЕ.** На своём пути рой пожирает всё, и уж еды тут хватает. Рой восстанавливает 2 пункта здоровья, так что его теперь сложнее отогнать
- 2 **ФЕРОМОНЫ.** Рой возбуждён и выпускает в воздух всё больше и больше феромонов. Он получает +1 к своему следующему действию в течение этой битвы. Эффект может накапливаться
- 3 **УДУШАЮЩИЙ РОЙ.** Насекомые повсюду. В воздухе их кружится столько, что не продохнуть — они забиваются в глаза, уши и рот. Все персонажи внутри областей, занятых роем, должны пройти проверку выносливости. При провале персонаж не сможет ничего предпринять в течение следующего раунда. Рой попытается обглодать его до костей (см. ниже), как только вновь придёт очередь насекомых действовать
- 4 **ЗДОРОВЫЙ АППЕТИТ.** Рой так проголодался, что ему сгодится буквально всё. И прямо сейчас ваша броня выглядит чрезвычайно аппетитно. Все персонажи в броне внутри областей, занятых роем, подвергаются атаке, для которой используется 8 основных кубиков (урон 1). Нанесённый урон немедленно понижает класс защиты брони на соответствующее количество пунктов. Персонажи без брони остаются в разорванной и погрызенной одежде, но рой не наносит им урона
- 5 **ЗВЕРСКИЙ ГОЛОД.** Насекомые сожрут всё, до чего смогут добраться. Все персонажи внутри областей, занятых роем, подвергаются атаке, для которой используется 6 основных кубиков (урон 1). Учитывается лишь половина класса защиты брони (округлять в меньшую сторону) — мелкие твари просачиваются под щитки
- 6 **ОБГЛОДАТЬ ДО КОСТЕЙ.** Рой нападает на одну-единственную цель. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Учитывается лишь половина класса защиты брони (округлять в меньшую сторону) — насекомые пробираются под щитки. Если атака нанесла урон, цель роя получает травму, даже если у неё ещё остались пункты здоровья. После этого рой будет каждый раунд по крайней мере один раз нападать на свою жертву, используя эту же самую атаку, — и так до тех пор, пока не обглодает её до костей. Ну или пока рой не отгонят или персонажа не спасут каким-нибудь другим способом

МОЛОТИЛЬЩИКИ

- **ТИП:** всеядные млекопитающие.
- **МЕСТО ОБИТАНИЯ:** Тартар и несколько промышленных горнодобывающих колоний.
- **РАЗМЕР:** от 6 метров и больше.
- **ОСОБЕННОСТИ:** живут под землёй, часто выходят на поверхность. Если чувствуют угрозу — пускаются в паническое бегство. Если загнаны в угол — бросаются в атаку и тогда уже не отступают.

Эти гигантские животные, обитающие как под землёй, так и на поверхности, — настоящий шестиногий кошмар размером с анкилозавра. Известны они тем, что уничтожили колонию на Тартаре. У этих быстрых и свирепых подземных тварей крошечные подслеповатые глазки, которыми они практически не пользуются, а вместо них полагаются на эхолокацию. На передних лапах у них массивные когти, а рот представляет собой эдакий измельчитель для перерабатывания органики, проваливающейся потом в один из шести желудков. Этот рот, словно огромная мясорубка, перемалывает всё, что в него попадает: плоть, кости, растения, древесину, камни и даже металлы, хоть и не все. В глотке у молотильщика застрянут разве что самые прочные материалы — он будет кашлять до тех пор, пока не выплюнет несъедобный кусок.

Лучшие кормушки для молотильщиков — это фермерские угодья, кладбища, продовольственные склады или скопища людей. Не то чтобы эти твари охотились в прямом смысле этого слова, просто так уж получилось, что любое живое существо, оказавшееся не в том месте не в то время, обречено.

В естественной среде обитания молотильщиков воздух насыщен углекислым газом, поэтому они выживут даже там, где люди не смогут. Самки переносят детёнышей в складках бронированного панциря. Если на мать вдруг нападут, молодняк отцепляется от неё и кидается на защиту — а де-

тишки, между прочим, все размером с хорошего кабана.

Родина этих созданий — Тартар. Там они и жили, пока кто-то из корпоративных шишек «Ласаль» не решил, что неплохо было бы обратить их на пользу компании и заставить копать тоннели и шахты в мирах, где полно полезных ископаемых. Так молотильщиков перевезли на несколько горнодобывающих планет по всему Фронтиру. Надо сказать, что план какое-то время работал как швейцарские часы — пока твари не вырвались на свободу и не разбежались. Местным колониям пришлось несладко.

СКРЫТАЯ ГРОМАДА. Молотильщики часто спят у самой поверхности земли, прикрытые лишь тонким слоем почвы. Если персонаж подходит к месту, где отдыхает зверь, он должен пройти проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы заметить взрыхлённую землю и заподозрить неладное. Если проверка заканчивается неудачей, земля осыпается под ногами, а потревоженный молотильщик получает свободное действие, которое должен использовать для атаки.

МОЛОДНЯК МОЛОТИЛЬЩИКОВ. Самка молотильщика может нести до 2d6 детёнышей прямо под своим панцирем. Если мать окажется в серьёзной опасности, они отцепятся от неё и тоже вступят в бой. Для их атак используется 4 основных кубика (урон 1).

СЛАБЫЕ МЕСТА. Эти ребята — подлинные разрушители. Жители Тартара выманивали их на поверхность, а потом атаковали с воздуха, да и то с переменным успехом — вскоре твари научились избегать ловушек. Самый проверенный способ прикончить разъярённого молотильщика — метить в его мягкое незащищённое брюхо. Но тому, кто решит подобраться к нему так близко, можно только удачи пожелать — наверняка от него останется лишь мокрое место.



МОЛОТИЛЬЩИКИ

	МОЛОТИЛЬЩИК	ДЕТЁНЫШ МОЛОТИЛЬЩИКА
СКОРОСТЬ	1	1
ЗДОРОВЬЕ	15	4
НАВЫКИ		
Проворство	4	8
КЛАСС ЗАЩИТЫ	15 (под брюхом 5)	4

АТАКИ МОЛОТИЛЬЩИКА

D6 АТАКА

- 1 **ЭХОЛОКАЦИЯ.** Молотильщик пытается сориентироваться, издавая череду высоких звуков. Он получает модификатор +1 к следующей проверке в этой битве (максимум +6). Все персонажи в рамках дальней дистанции слышат этот пронзительный писк, их уровень стресса вырастает на 1 пункт
- 2 **УЛЬТРАЗВУКОВОЙ УДАР.** Молотильщик использует голос как оружие. Все персонажи в рамках ближней дистанции должны успешно пройти проверку выносливости (свободное действие), иначе будут оглушены и пропустят свою очередь действовать. Преуспевшие персонажи должны пройти проверку паники
- 3 **ТАРАН.** Загнанный в угол молотильщик кидается в сторону персонажа, которого счёл наибольшей угрозой. Он разгоняется и сметает любого, кто попадётся под ноги, а останавливается только в соседней области. Все, кого угораздило оказаться на его пути, должны пройти проверку проворства (свободное действие), чтобы вовремя отскочить в сторону. При провале персонаж подвергается атаке, для которой используется 10 основных кубиков (урон 1), и его сбивает с ног
- 4 **ЗАТАПТЫВАНИЕ.** Молотильщик носится туда-сюда, как взбесившийся носорог. Все персонажи в пределах ближней дистанции подвергаются атаке, для которой используется 6 основных кубиков (урон 2). Если атака наносит урон, персонаж сбит с ног
- 5 **СМЕРТОНОСНЫЕ КОГТИ.** Когти чудовища почти настолько же убийственны, как его пасть, и прямо сейчас оно несётся на очередного бедолагу. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 2)
- 6 **МЯСОРУБКА.** Жертву затягивает в чудовищную мясорубку, что у молотильщика вместо рта. Жертва может сопротивляться из последних сил: ей надо пройти встречную проверку ближнего боя против восьми основных кубиков (свободное действие), чтобы спастись. При провале персонаж погибает — его тело перемолото в кашу, а крики агонии будут до конца жизни преследовать того, кто их услышал. Уровень стресса всех персонажей, которые видели эту смерть, вырастает на 1 пункт. Кроме того, они должны немедленно пройти проверку паники

ЛЬВИНЫЕ ЧЕРВИ

- **ТИП:** хищные беспозвоночные.
- **МЕСТО ОБИТАНИЯ:** джунгли Загрея.
- **РАЗМЕР:** 1,8–3 метра.
- **ОСОБЕННОСТИ:** безжалостные охотники, атакуют первыми, в случае опасности отступают под землю.

Львиный червь — агрессивный и опасный хищник, покрытый золотистыми щетинками, которые непрерывно движутся. Он стоит на вершине пищевой цепочки в джунглях Загрея, подлинного рая для ксенобиологов. У червя нет глаз, но вдоль всего его тела расположены ушные отверстия, а по центру острого клюва находятся чуткие ноздри — да не одна пара, а несколько. Как и молотильщик с Тартара, львиный червь обитает под землёй, но, в отличие от молотильщика, передвигаться может только в мягких почвах. Охотится на добычу из засады.

Говорят, что браконьерам удалось поймать несколько особей львиного червя, вывезти их с пла-

неты, каким-то образом обойти Межзвёздную комиссию и продать товар кому-то из корпоративной элиты — в зверинец. Если слухи правдивы, это значит, что назревает ещё одна крупная экологическая катастрофа: черви быстро плодятся, и если они сбегут, то могут нарушить хрупкое природное равновесие почти на любой планете. Не говоря уже о сотнях и даже тысячах смертей, виновниками которых они наверняка станут.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Львиного червя можно запутать, если выпустить в воздух пыльцу или загрязняющие вещества. Помимо этого, его легко отвлечь феромонами другой особи червя. К счастью, колонисты с Загрея оказались достаточно смекалисты, чтобы набрать вдоволь этого вещества. Фокус в том, что львиный червь воспринимает запахи другого представителя своего вида как вторжение на его территорию и старается как можно скорее выследить и уничтожить конкурента.

ЛЬВИНЫЙ ЧЕРВЬ

СКОРОСТЬ: 2

ЗДОРОВЬЕ: 8

НАВЫКИ: проворство 12, наблюдательность 8

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 4

ОХОТА ИЗ ЗАСАДЫ. Львиный червь развил прекрасные охотничьи инстинкты. На своей территории он ставит самые настоящие ловушки: выкапывает ямы, сооружает завесы из лиан и загоняет добычу в густые заросли. Когда червь передвигается скрытно, все его противники получают модификатор -2 к проверкам наблюдательности, если находятся на территории этого хищника.

АТАКИ ЛЬВИНОГО ЧЕРВЯ

D6 АТАКА

- 1 **УГРОЖАЮЩИЙ ВИД.** Червь поднимается высоко над землёй, его щетинки приходят в движение. Но он блефует. Он осознал угрозу и пытается напугать врага, а сам меж тем хочет сбежать (что и будет его следующим действием). Все его противники в рамках ближней дистанции должны пройти проверку паники. Как только червь исчезает под землёй, игра вновь возвращается к правилам скрытного передвижения. Однако хищник не собирается сдаваться — он по-прежнему охотится на персонажей. Когда червь нападёт снова, он получит модификатор +1 к следующей проверке в этой битве (максимум +6)
- 2 **КОШКИ-МЫШКИ.** Червь нападает, но не для того, чтобы убить, а чтобы повеселиться. Для этой атаки используется 8 основных кубиков. Если она удалась, червь сбивает жертву с ног и выбивает из её рук все предметы, но в остальном не наносит никакого урона. Червь нависает над жертвой и ждёт, что та побежит, — он хочет продолжить игру. Жертва должна немедленно пройти проверку паники
- 3 **ЕДКИЕ ФЕРОМОНЫ.** Червь выпускает в воздух облако феромонов — настолько жгучее, что все, кто находятся рядом, начинают кашлять. Все персонажи в рамках ближней дистанции от червя должны пройти проверку выносливости. При провале персонаж не сможет предпринять своё следующее стандартное действие
- 4 **ПЕРВОБЫТНАЯ ЯРОСТЬ.** Зверь в бешенстве набрасывается на врага. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 2). Жажду крови червя невозможно утолить. Если атака достигает цели, и та получает урон, он может немедленно напасть снова — это считается свободным действием
- 5 **СЛОМАТЬ ХРЕБЕТ.** Червь пытается изувечить добычу — он или хочет сожрать её позже, или просто намерен сбежать. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Если она достигает цели, жертва немедленно получает травму № 56, даже если у неё ещё остались пункты здоровья
- 6 **УБИЙСТВЕННЫЕ ОБЪЯТЬЯ.** Червь набрасывается на добычу, обвивается вокруг неё и душит. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 1). Если эта атака достигла цели, червь берёт противника в захват, а тот оказывается дезориентирован и теряет стандартное действие. Следующим действием червь сдает жертву, снова используя для атаки 10 кубиков (урон 1)

ТАНАКИЙСКИЕ СКОРПИОНИДЫ

- **ТИП:** хищные членистоногие.
- **МЕСТО ОБИТАНИЯ:** Танака 5, пустыни и пещеры с подземными источниками.
- **РАЗМЕР:** 1,5–2,4 метра.
- **ОСОБЕННОСТИ:** днём прячутся среди дюн и камней, ночью охотятся. Агрессивны, если спровоцировать. На удивление хорошо плавают.

Несмотря на ядовитые хвосты, у танакийских скорпионов гораздо больше общего с доисторическими морскими скорпионами, чем с членистоногими, которых мы все знаем. Вытянутые тела этих существ поделены на сегменты и сужаются ближе к хвосту. У них шарообразные головы, по восемь крабьих ног, крупные клешни и два больших отростка на боках, похожих на плавники. Поначалу считалось, что эти отростки нужны скорпионидам, чтобы отпугивать противников, однако, когда на Танаке 5 открыли подземные озёра, выяснилось, что эти членистоногие — прекрасные пловцы и по крайней мере половину своей жизни проводят в воде. Озёра, где они обитают, кишат всевозможными формами жизни и хороши в качестве охотничьих угодий.

Скорпиониды не нападают первыми, но атакуют, если почувствуют опасность. Их клешни без труда могут сломать ногу взрослому человеку, а яд — убить, если не ввести противоядие. Как оказалось, их яд можно использовать в медицинских целях. Поэтому сбор яда танакийских скорпионидов — отличный источник быстрого дохода. Хотя это довольно опасное и, прямо скажем, неприятное занятие. Цвет панциря этих существ варьируется от красно-оранжевого до тёмно-синего.

ПОДВОДНЫЙ РЫВОК: когда скорпионид находится под водой или начинает движение из воды, он может совершить быстрый рывок. Это считается стандартным действием и работает как два действия «бег» подряд. То есть существо запросто может покрыть две области за раунд или, находясь в соседней области от жертвы, немедленно сократить дистанцию до **НУЛЕВОЙ**. Так они нападают на добычу, которая неосторожно подошла к берегу.

СЛАБЫЕ МЕСТА. Панцирь хорошо защищает скорпионидов от ножей и прочего оружия ближнего боя, но с огнестрельным ему не сладить.

ТАНАКИЙСКИЕ СКОРПИОНИДЫ

	НА ЗЕМЛЕ	В ВОДЕ
СКОРОСТЬ	1	3
ЗДОРОВЬЕ	5	5
НАВЫКИ		
Проворство	6	10
Наблюдательность	6	10
КЛАСС ЗАЩИТЫ	6 (3 от пуль)	6 (3 от пуль)

АТАКИ СКОРПИОНИДОВ

D6 АТАКА

- 1 **ОТСТУПЛЕНИЕ.** Эти звери не глупы и не станут сражаться, если на то нет серьёзной причины. Вот сейчас он, к примеру, решил, что такой причины у него нет и надо бы отступить, причём настолько быстро, насколько это возможно
- 2 **ОПРОКИНУТЬ НАВЗНИЧЬ.** Скорпионид сбивает противника с ног мощными клешнями. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 1). Если она достигла цели, противник скорпионида падает на землю, роняет всё, что держал в руках, и должен немедленно пройти проверку паники
- 3 **ЗАХВАТ КЛЕШНЁЙ.** Существо пытается схватить противника огромной клешнёй, его гигантский хвост подрагивает, готовый к удару. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Если атака достигла цели, противник скорпионида взят в захват (см. стр. 93) и должен пройти встречную проверку ближнего боя против 8 основных кубиков, чтобы освободиться. Если ему это не удалось, то, когда подойдёт его очередь действовать, скорпионид применит к жертве удар хвостом (см. ниже). Если драка происходит под водой, а захват был успешным, скорпионид утащит своего противника глубже — на одну область от группы союзников. Жертва начинает тонуть — на неё действует эффект утопления
- 4 **УДАР С РАЗМАХУ.** Клешня скорпионида врезается в противника. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 1). Если она достигла цели, скорпионид откидывает жертву в соседнюю область. Она тут же получает травму (вне зависимости от того, остались у неё пункты здоровья или нет), а ещё оказывается сбита с ног и роняет всё, что было в руках
- 5 **УДАР ХВОСТОМ.** Скорпионид жалит врага, намереваясь убить его одним ударом. Для этой атаки используется 10 основных кубиков (урон 1). Если атака удалась, жертва отравлена смертельным ядом — он воздействует на персонажа так же, как и болезнь с вирулентностью 9 (см. стр. 111)
- 6 **ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ.** Скорпионид хочет сбежать, но для этого ему нужно избавиться от погони. Он сжимает гигантские клешни на ногах врага. Для этой атаки используется 8 основных кубиков (урон 2). Если атака достигла цели, противник скорпионида немедленно получает травму № 35, даже если у него ещё остались пункты здоровья

ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ ЧЕЛОВЕКА

Когда люди покоряют очередной дивный новый мир, они, разумеется, берут с собой своих пушистых и не очень любимцев. И не просто так. Домашние животные благоприятно влияют на психику, это ни для кого не секрет. А особенно это касается экипажей на кораблях, которые летают очень и очень далеко. На таких без зверя никуда. Хоть это и большая редкость, но порой на Фронтире можно встретить вполне обычных земных животных из плоти и крови: собак, кошек, мышей,

рептилий, рыб и птиц. Кроме того, немало компаний выпускают питомцев-андроидов, причём как вполне распространённых видов, так и довольно экзотических. Что касается крыс и насекомых, то они зачастую и без посторонней помощи проникают на космические суда, разносят болезни и нарушают экосистему на тех планетах, куда попадают. Обезьян до сих пор используют в лабораторных экспериментах, а коров, овец, лошадей и свиней завезли во все фермерские колонии.



К А М П А Н И Я

- Ребята, кажется, в этот раз нам крупно повезло!
— Что это, папа?
— Пока не знаю. Давай-ка взглянем поближе.

РЕБЕККА «НЬЮТ» ДЖОРДЕН
И ЕЁ ОТЕЦ РАСС ДЖОРДЕН



Итак, чем же тебе, ведущему, занять своих игроков и их персонажей? Куда их отправивать? Какие миры для них сотворить и чем их наполнить? Эта глава снабдит тебя инструментарием, который поможет создавать целые истории и планеты, где эти истории будут развиваться. Здесь есть таблицы заданий, а также трудностей, ожидающих героев, и случайных встреч на просторах космоса. Достаточно лишь бросить кубик — и приключение практически готово. И неважно, каких персонажей выберут твои

игроки — дальнобойщиков, морпехов или колонистов, — для каждого здесь найдётся свой сюжет.

Однако помни, что все эти таблицы — лишь подспорье твоему главному инструменту — воображению. По правде говоря, кубики бросать совершенно необязательно. Если ты увидишь, что какая-нибудь деталь прекрасно вписывается в твой сюжет, просто возьми и используй её. Кубики порой могут подсказать тебе какую-нибудь интересную мысль, до которой ты, быть может, иначе и не додумался бы, но не ставь их выше своего чутья. Если результат тебе не нравится, смело игнорируй его.

СЦЕНАРНЫЕ СХЕМЫ

Всякая кампания в настольной ролевой игре «Чужой» начинается со сценарной схемы. Сценарная схема — это скелет кампании, это её персонажи и место, которое они занимают в мире. Мы рекомендуем тебе, ведущему, собрать своих игроков и вместе решить, кем же будут их герои: игра выйдет куда интересней, если каждый приложит руку к её сюжету.

Эта глава предложит вам три основные сценарные схемы: «Космические дальнобойщики», «Космические морпехи» и «Колонисты Фронтيرا», а также отдельные таблицы с заданиями для каждой из них. Скоро появится несколько дополнительных кампаний, где каждой схеме будет уделено особое внимание. Однако ждать совершенно необязательно: информации из этой главы хватит с головой, чтобы начать собственную историю, а то и не одну.

РАБОТАТЬ «НА ДЯДЮ» ИЛИ НЕТ?

Независимо от того, какую сценарную схему вы с игроками выберете, вы должны решить, на кого будут работать герои, и чем раньше вы это сделаете, тем лучше. Выбор тут не особо велик: можно подчиняться какому-нибудь государству или компании, можно служить в войсках — или же податься в наёмники и браться за любую предложенную работу.

Если у персонажей есть начальство, они будут получать зарплату (пусть и небольшую) и снаряжение, которое большинство фрилансеров попросту не сможет себе позволить. Фрилансеры вообще ведут куда более рискованную жизнь — зато и свободы у них куда больше: для начала они могут выбирать себе работу и браться только за ту, что приглянется. Кроме того, им вполне может однажды улыбнуться удача — и они сказочно разбогатеют. Персонажам, исполняющим чьи-то приказы, такое не грозит.

СТАНЦИЯ «НОВГОРОД»

В конце этой главы ты найдёшь описание станции «Новгород» — крошечного островка цивилизации на просторах Фронтiera. Здесь персонажи могут брать задания и ввязываться в разного рода истории.

Более того, именно отсюда они могут отправиться в своё первое приключение. Хотя изначально станция находится в конкретной точке звёздной карты, ты можешь смело менять её координаты.

ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ

Будет здорово, если свой первый корабль персонажи получат в самом начале игры — так они сразу смогут перемещаться, куда захотят, и исследовать огромную вселенную мира «Чужого» (подробнее о космических путешествиях рассказано в главе 7). Если герои работают на правительство или компанию или служат в армии, то корабль им выдаст

сама организация — конечно, его придётся беречь как зеницу ока. Если персонажи работают сами на себя, то они могут взять судно в аренду или попросту выкупить его — но чинить и улучшать такой звездолёт придётся на собственные средства. Подробнее о звездолётах и о том, что с ними можно делать, рассказано в главе 7.

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

Колонии, колонии... да кому они сдались, эти ваши колонии? У тебя есть счета, и их надо оплачивать, причём вовремя. А для этого нужны деньги. И проще всего их добыть, если взять на борт груз-другой или подцепить какой-нибудь модуль — да и махнуть со всем этим с Внешнего Кольца во Внутренние системы. Конечно, с погрузкой и выгрузкой приходится попотеть, но зато время в пути пролетает быстро — а как иначе, если всю дорогу спишь в криокамере, а корабль делает всю работу за тебя. Кстати, этот криосон — отличная вещь: с ним ты стареешь куда медленней, чем твои приятели, которым не так повезло. Если тебя не выгонят или вдруг не подвернётся работёнка повыгодней, чем перевозки, то, может, ты и вовсе сотню-другую лет проживёшь. Нет, есть, конечно, и минусы: например, слишком уж часто пропускаешь дни рождения собственных детей. Ну и, разумеется, надо всякий раз следить, чтобы эти сволочи из компании опять не зажали половину оплаты.

Персонажи игроков — команда мощного тягача или грузового звездолёта. Они работают на хозяина корабля и берутся за самые разные поручения. Вот они возят руду от шахты к заводу, а вот доставляют тысячи колонистов, спящих гиперсном, на какую-нибудь неизведанную планету. В космосе много дел и много грузов. Далёкие колонии ждут припасов, шахтам Фронтيرا очень

нужны буровые установки, а погибшие корабли прямо-таки мечтают, чтобы кто-нибудь прилетел и отбуксировал их домой, к хозяину. Если у героев есть звездолёт под рукой — они в деле. В этой главе ты найдёшь таблицы заданий для дальнотбойщиков, где перечислены типичные грузы и пункты назначения. На первый взгляд эта работа может показаться не очень-то весёлой, однако в ней есть место неожиданностям, трудностям и загадкам — более того, их здесь хватает с головой. Герои отправятся в глубины космоса, на самую границу обитаемого мира, им придётся справляться с внештатными ситуациями и договариваться с непростыми людьми из диких колоний. Что ещё нужно для отличного приключения?

ВОЗМОЖНЫЕ ЗАДАНИЯ: грузоперевозки (см. стр. 344).

ВОЗМОЖНЫЕ ЗАКАЗЧИКИ: «Вейланд-Ютани», «Ласаль Бионейшнл», «Сигсон».

РОД ЗАНЯТИЙ: медик, командир, пилот, представитель компании, работяга.

ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ: грузовое судно класса М «Бизон» CM-88G (см. стр. 183).

ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ОКЛАД: \$400–960.

КОЛОНИАЛЬНЫЕ МОРПЕХИ

Космос — поганое место. Жить здесь отвратно, а воевать и того хуже. Любая перестрелка непременно закончится тем, что кто-нибудь вылетит в пробоину. А командование отправит тебя в адскую мясорубку и глазом не моргнёт. Им-то что: сидят себе в удобных креслах и решают, кому жить, а кому помирать. Ну а вам с приятелями кресла не положены. Вы сидите по уши в дерьме, которое развели политики и корпораты, и пытаетесь его разгрести. А для этого обычно надо выпустить пару пуль, раздавить пару таракашек и пролить пару капель крови. В космосе всё просто: у кого пушка серьёзней, тот и наводит порядок. Вот у вас с приятелями пушки серьёзные, и вы умеете из них стрелять. Больше того, вам нравится из них стрелять.

Жизнь солдата непроста и полна трудностей — особенно когда дело доходит до заданий. Для сценарной схемы военных не предусмотрено таблицы заказчиков — все приказы поступают напрямую из штаб-квартиры (особенно если персонажи служат в морской пехоте, на флоте или в армии). Задания морпехов так или иначе отправят героев в гущу битвы, однако ведущий может черпать вдохновение в других сценарных схемах и даже брать задания оттуда — это не запрещено. Как правило, солдатам

нужно отстоять или отбить у врага какое-нибудь поле боя, шахту или тюрьму на дальней планете или военную космическую станцию. Лучше всего, если один или несколько героев станут во главе отряда и будут принимать все значимые решения. При этом неважно, о каком именно отряде идёт речь: такая схема хорошо покажет себя и с морпехами, и с военными лётчиками. Однако помни, что отряд должен быть небольшим. В конце концов, «Чужой» — это ролевая игра, а не военно-стратегическая.

ВОЗМОЖНЫЕ ЗАДАНИЯ: военные миссии (см. стр. 347).

ВОЗМОЖНЫЕ ЗАКАЗЧИКИ: Колониальная морская пехота (Соединённые Америки), Военно-космические силы (Союз Прогрессивных Народов), Королевские командос (Империя Трёх Миров).

РОД ЗАНЯТИЙ: колониальный морпех, медик, командир, пилот, работяга.

ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ: фрегат класса «Конестога» (см. стр. 188).

ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ОКЛАД: \$500–760.

СУБОРДИНАЦИЯ

Все солдаты — неважно, служат ли они Америкам, Союзу или Империи — не принадлежат себе. Они часть военной организации и должны подчиняться приказам. Это значит, что игроки не смогут выбирать миссии для своих героев — те просто делают то, что им велят. Ведущий должен подготовить од-

но-единственное задание, а потом ввести игроков в курс дела — и всё. Однако если ваша группа хочет больше свободы, то она может взять на себя роли не солдат, а наёмников. Наёмникам позволено куда больше: они по крайней мере могут сами решать, куда им отправиться и за какую работу браться.

КОЛОНИСТЫ ФРОНТИРА

*«Стань колонистом в далёких мирах! Тебя ждут не-
сметные богатства и новая жизнь, полная чудес
и приключений!» — так было написано в реклам-
ной брошюрке. А вот чего там написать забыли,
так это то, что далёким мирам ты не особо-то сдал-
ся — они только и ждут, как бы выпить из тебя все
соки или попросту прикончить. Ну а что до не-
сметных богатств, то они тут, конечно, есть —
да не про твою честь. Как правило. Но не зря ж
ты подвизался работать исследователем, старате-
лем и шахтёром разом. Взойдёт и твоя счастливая
звезда. Если на той далёкой планете и впрямь есть
богатство, до которого ещё никто не добрался, ты
его непременно найдёшь и откопаешь. Ну а потом
продашь какой-нибудь корпорации и разбогате-
ешь. Вот тогда и настанет настоящая новая жизнь!*

Колонисты Фронтира — это самые обыкновенные
работяги, мечтающие разжиться деньгами. Они
собирают все слухи в кабаках или попросту про-
чёсывают мир за миром — всё для того, чтобы на-
ткнуться на залежи ценных металлов или добыть
какую-нибудь давно заброшенную, но очень полез-
ную технику. Их часто нанимают разные толстосумы,
которым духу не хватает самолично столкнуться

с опасностями Внешнего Кольца. А вот колонистам
всего хватает. И навыков хватает, и отваги, и целе-
устремлённости. Вот только денег у них обычно ма-
ловато: приходится полагаться на спонсоров. На-
грады за стороннюю работу обычно очень щедры.
На выручку можно снарядить собственную экспеди-
цию и отправиться на поиски удачи. А если с выруч-
кой не повезёт, то колонисты, исследуя чужие пла-
неты, по крайней мере могут выяснить что-нибудь
интересное — и потом это наверняка им пригодится.

ВОЗМОЖНЫЕ ЗАДАНИЯ: экспедиции (см. стр. 350).

ВОЗМОЖНЫЕ ЗАКАЗЧИКИ: «Вейланд-Юта-
ни», Независимые Колонии Внутренних Систем,
Бюро колониальных маршалов.

РОД ЗАНЯТИЙ: медик, пилот, представитель
компании, работяга, ребёнок, учёный.

ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ: корабль-сборщик G-клас-
са «Корвус» CM-90S (см. стр. 182).

ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ОКЛАД: \$500–640.



СОЗДАНИЕ ЗВЁЗДНОЙ СИСТЕМЫ

Этот раздел научит тебя создавать колонии на Фронтире или во Внешнем Кольце, куда можно отправить персонажей на поиски приключений. А если сюжет потребует, чтобы они исследовали систему как следует, то этот раздел поможет создать и все остальные планеты в ней.

ВИДЫ ЗВЁЗД

В космосе великое множество звёзд самых разных цветов и размеров. Здесь встречаются как крошечные белые карлики размером не больше земной луны, так и подлинные колоссы. Красные светила класса М спокойны и холодны — настолько холодны, насколько вообще могут быть звёзды, — а вот белые и синие буквально кипят и сжигают всё вокруг.

ВИДЫ ЗВЁЗД

ВИД	ОПИСАНИЕ	СВЕТИМОСТЬ
Гигант	Гигантская звезда, яркая и холодная, на поздних стадиях своей эволюции	Класс III
Субгигант	Огромная яркая звезда, в которой почти иссякло водородное топливо	Класс IV
Звезда главной последовательности	Небольшая звезда. Встречается гораздо чаще всех прочих видов	Класс V
Белый карлик	Мёртвая звезда, которая уже отгорела своё. Крошечная, обладает огромной плотностью	Класс DA
Красный карлик	Красная звезда, принадлежащая главной последовательности. Холодная, небольших размеров. Встречается очень часто	Класс MV
Белая звезда главной последовательности	Белая звезда, принадлежащая главной последовательности. Горячая, светится очень ярко	Класс A0V

КЛАСС СВЕТИМОСТИ. Разумеется, всё многообразие звёзд в космосе не ограничивается вышеперечисленными классами светимости. Однако до звёзд I и II классов человечеству ещё добираться и добираться.

СПЕКТРАЛЬНЫЙ КЛАСС. Звёзды также отличаются друг от друга спектром излучения (то есть цветом), который зависит от их температуры.

O — синие звёзды.

B — синие звёзды.

A — белые звёзды.

F — жёлто-белые звёзды.

G — жёлтые звёзды.

K — оранжевые звёзды.

M — красные звёзды.

Как правило, звезде присваивается двойной класс — светимости и спектральный. Вот как это выглядит: MV, GIII, FV. Помните: вблизи от освоенного человечеством космоса нет ни одной звезды класса O.

НАЗВАНИЯ ПЛАНЕТ

Все названия обитаемых планет либо взяты из греческой мифологии, либо предвещают недоброе. У планет и спутников, на которые ещё не ступала нога человека, названий, как правило, нет. Исследованным же планетам дают обозначение в виде трёх цифр с префиксом — кодом Межзвёздной комиссии (LV, MT, RF). Вот несколько примеров: RF/9, LV-562 и MT-338. Что касается обитаемых миров, то их названия могут быть такими:

- ▶ Ганнибал,
- ▶ Монос,
- ▶ Реквием,
- ▶ Накайя,
- ▶ Фаэтон,
- ▶ Ноктюрн,
- ▶ Просперо,
- ▶ Магдала,
- ▶ Гамильтон,
- ▶ Тракатус,
- ▶ Аврора,
- ▶ Арг,
- ▶ Дамнейшн,
- ▶ Нерон,
- ▶ Дорамин,
- ▶ Солитьюд,
- ▶ Евфрат,
- ▶ Немезида,
- ▶ Моаб,
- ▶ Стероп,
- ▶ Нейпир.

СОЗДАНИЕ ГЛАВНОГО МИРА

Если перед людьми встаёт выбор, на какой планете строить колонию — на той, которая больше всего походит на Землю атмосферой и климатом, или на той, где нашли залежи палладия или иридия, — то победит, несомненно, вторая. Да, на ней может быть нечем дышать, а в морях вместо воды будет кипеть серная кислота, но — деньги есть деньги. Иногда колонизированные миры также зовутся главными мирами, чтобы проще было отличать их от прочих незаселённых планет звёздной системы.

Чтобы создать главный мир, ведущий вначале должен определиться с размером планеты, её атмосферой, температурой и геосферой — для этого достаточно бросить кубик и свериться с соответствующими таблицами. Затем надо выбрать особенность планеты — это нужно, чтобы игроки и «Мать» представляли себе мир, куда высадились герои. Ну и в самую последнюю очередь ведущий создаёт колонию — определяет её размер, задания, которые здесь можно взять, группировки, стоящие у власти, а также станции или спутники, находящиеся на орбите.

РАЗМЕР ПЛАНЕТЫ. В таблице ниже перечислены диаметры планет в километрах. Для наглядности рядом с каждым вариантом приведено небесное тело Солнечной системы аналогичных размеров. Миры, где гравитация равна 0,7 от земной (или 0,7 G) и ниже, считаются мирами с низкой гравитацией, а те, где она превышает 1,3 от земной (или 1,3 G), называются мирами с высокой гравитацией. И в мирах с низкой, и в мирах с высокой силой тяжести передвигаться не так-то просто: поначалу все проверки **ПРОВОРСТВА**, **БЛИЖНЕГО БОЯ** и **ВЫНОСЛИВОСТИ** получают модификатор -2. Однако спустя некоторое время персонажи привыкнут к новым условиям, и штраф пропадёт.

РАЗМЕР ПЛАНЕТЫ

2d6	РАЗМЕР	ГРАВИТАЦИЯ НА ПОВЕРХНОСТИ	ПРИМЕРЫ
2 и менее	<1000 км	Почти что нулевая	Церера и другие астероиды
3–4	2000 км	0,1 G	Япет
5–6	4000 км	0,2 G	Луна, Европа
7	7000 км	0,5 G	Марс
8	10000 км	0,7 G	
9–10	12500 км	1 G	Земля, Венера
11	15000 км	1,3 G	
12	20000 км	2 G	Сверхземля

Обрати внимание: ледяные планеты и спутники газовых гигантов — совершенно особый случай. У них есть свои модификаторы, которые будут влиять на эту проверку:

- ▶ **ЛЕДЯНАЯ ПЛАНЕТА:** –2 (см. «Конструктор звёздной системы»).
- ▶ **СПУТНИК ГАЗОВОГО ГИГАНТА:** –4 (см. «Конструктор звёздной системы»).

АТМОСФЕРА. Размер мира может влиять на его атмосферу. Как правило, варианты, перечисленные в первых строках таблицы (2–8), чаще всего встречаются на небольших планетах, а варианты, перечисленные в последних строках (9–12), — на крупных. Во многих мирах атмосферным воздухом дышать нельзя — так много в нём ядовитых газов. Не забывайте шлемы!

АТМОСФЕРА

2d6	АТМОСФЕРА
3 и менее	Разреженная
4–6	Пригодная для дыхания
7–8	Ядовитые газы
9	Плотная
10	Кислотная
11	Разъедающая
12	Особая

Напоминаем, что размер планеты влияет на её атмосферу. Если мир, над которым ты работаешь, не из крупных, при проверке будут действовать следующие модификаторы:

- ▶ 4000 км в диаметре и меньше: –6.
- ▶ 4001–7000 км в диаметре: –2.

- ▶ **ЯДОВИТЫЕ ГАЗЫ.** Ядовитая атмосфера по плотности похожа на земную, но дышать в ней невозможно: углекислый, сернистый и другие газы медленно, но верно убивают человека, если он не озаботился респиратором. Все персонажи с незащищёнными органами дыхания будут получать урон в начале каждого раунда. Брось 6 основных кубиков. Каждый выпавший  означает 1 пункт урона. Став небоеспособным, такой персонаж должен проходить проверку **выносливости** раз в ход, иначе умрёт на месте. Чтобы спасти, его нужно немедленно доставить в безопасное место.
- ▶ **РАЗРЕЖЕННАЯ.** В разреженной атмосфере людям попросту нечем дышать. На одних планетах она напоминает воздух на вершине Эвереста, на других похожа на слои земной атмосферы, где летали самолёты XXI века. На третьих её и вовсе, почитай, нет, и без скафандра тут никуда. А если он повреждён, то персонаж немедленно подвергается эффекту взрывной декомпрессии, как если бы его вдруг выбросило в вакуум (см. стр. 107). В некоторых мирах с разреженной атмосферой есть глубокие ущелья, где давление сгущает воздух настолько, что люди могут обходиться без скафандров. Однако носить кислородные маски всё равно придётся.
- ▶ **ПРИГОДНАЯ ДЛЯ ДЫХАНИЯ.** Плотность этой атмосферы почти не отличается от земной, а уровень содержания кислорода и углекислого газа не мешает жизни человека.
- ▶ **ПЛОТНАЯ.** Здесь нет ядовитых газов, но сам воздух настолько густой и плотный, что дышать им нет почти никакой возможности. Без скафандра можно обойтись только на больших высотах. Если человек высадится на поверхность такой планеты безо всякой защиты, со временем его циркуляция крови замедлится, конечности онемеют, начнутся судороги, а в конце концов тромбы закупорят его сосуды, и он умрёт. Если же скафандр повредится, то человек подвергнется

эффекту, схожему с эффектом взрывной декомпрессии, только направленной вовнутрь. Но легче ему от этого не станет — он точно так же должен проходить проверки **выносливости**, как если бы оказался в вакууме (см. стр. 107).

- ▶ **КИСЛОТНАЯ, ЯДОВИТАЯ.** Кислотная атмосфера не просто ядовита. В ней есть аммиак, фтор или хлор — вещества, которые выжигают глотку и лёгкие, если их вдохнуть. Все персонажи без защиты будут получать урон в начале каждого раунда. Брось 5 основных кубиков. Каждый выпавший на них  означает 1 пункт урона. Став небоеспособным, такой персонаж должен проходить проверку **выносливости** раз в ход, иначе умрёт на месте. Чтобы спасти, его нужно немедленно доставить в безопасное место. Скафандры защищают от кислотной атмосферы.
- ▶ **РАЗЪЕДАЮЩАЯ, ЯДОВИТАЯ.** Если в атмосфере сконцентрировано слишком много агрессивных газов, то всего за одну смену она приведёт в негодность целёхонький скафандр и даже может растворить дверь шлюза. Такую атмосферу называют разъедающей, и выдержать её могут только особые сплавы и материалы. Все персонажи без защиты будут получать урон в начале каждого раунда. Брось 6 основных кубиков. Каждый выпавший на них  означает 1 пункт урона. Став небоеспособным, такой персонаж должен проходить проверку **выносливости** раз в ход, иначе умрёт на месте. Чтобы спасти, его нужно немедленно доставить в безопасное место. Но ещё в таких мирах покоятся целые озёра и моря из аммиака, фтороводорода и соляной кислоты — и тот же самый химический набор время от времени льётся с небес.
- ▶ **ОСОБАЯ.** Неоднородная атмосфера. На экваторе она может быть густой и плотной, а у полюсов — разреженной, а может, вся планета окажется покрыта не газами, а жидкостью. Всё зависит от воли ведущего. Если у тебя нет никаких идей, просто брось кубики ещё раз.

ТЕМПЕРАТУРА. Средняя температура на поверхности планеты напрямую зависит от удалённости этой планеты от местной звезды. Ины-

ми словами, она может подсказать, где именно в звёздной системе находится мир, над которым ты работаешь.

ТЕМПЕРАТУРА

2d6	КЛИМАТ	СРЕДНЯЯ ТЕМПЕРАТУРА	НА ЧТО ПОХОЖЕ
3 и менее	Экстремально низкие температуры	-50 °C и ниже	Титан, Плутон, Энцелад
4–5	Холодный	от -50 до 0 °C	Зимние Аляска и Антарктида
6–7	Умеренный	от 0 до 30 °C	Бостон, Париж
8–10	Жаркий	от 31 до 80 °C	Пустыни Мохаве и Сахара
11+	Экстремально высокие температуры	80 °C и выше	Меркурий, Венера

Но удалённость от звезды — не единственный фактор, который влияет на температуру. Большую роль играет и атмосфера планеты. При проверке будут действовать следующие модификаторы:

- ▶ Разреженная атмосфера: -4 (при этом между дневной и ночной температурой будет огромный разрыв).
- ▶ Плотная атмосфера: +1.
- ▶ Кислотная или разъедающая атмосфера: +6.
- ▶ Особая атмосфера: тут всё решает ведущий.

ГЕОСФЕРА. Эта таблица расскажет тебе, какая часть твоей планеты будет покрыта океаном, а какая — пустынями. Помни, что в мирах с экстремально низкими температурами все моря и океаны

закованы в лёд, а в мирах с экстремально высокими — уже давно испарились. Кроме того, не все океаны состоят из воды.

ГЕОСФЕРА

2d6	ВИД ГЕОСФЕРЫ	ОПИСАНИЕ
4 и менее	Мир-пустыня	На поверхности нет ни одного водоёма
5–6	Засушливый мир	Бескрайние пустыни и высохшие степи, небольшие моря или озёра
7–8	Умеренно засушливый мир	Океаны покрывают 30–40% поверхности планеты
9–10	Умеренно водный мир	Океаны покрывают 60–70% поверхности планеты
11	Водный мир	Бескрайние океаны с редкими островами и архипелагами
12	Мир-океан	На поверхности нет ни клочка суши

При проверке будут действовать следующие условия и модификаторы:

- ▶ Разреженная, плотная, кислотная или разъедающая атмосфера: -4.
- ▶ Особая атмосфера: тут всё решает ведущий.
- ▶ Жаркий климат: -2.
- ▶ Экстремально высокие температуры: -4.
- ▶ Экстремально низкие температуры: -2.
- ▶ Нет атмосферы = мир-пустыня.

ОСОБЕННОСТЬ ПЛАНЕТЫ. Эта таблица поможет тебе определиться с тем, как будет выглядеть поверхность твоей планеты и что увидят персонажи, когда ступят на неё. Если ты используешь «Кон-

структор звёздной системы», имей в виду, что таблица ниже подходит только для планет земного типа. Для ледяных планет существует отдельная таблица — она находится на следующей странице.

ОСОБЕННОСТЬ ПЛАНЕТЫ

D66	ОСОБЕННОСТЬ	D66	ОСОБЕННОСТЬ
≤11	Гигантский кратер от падения метеорита	41	Широкая и полноводная река большой протяжённости
12	Равнины, покрытые кремниевым стеклом	42	Пёстрые леса причудливых деревьев
13	Каменные глыбы странных и пугающих форм, обточенные ветрами	43	Горные кряжи и озёра, синие как небо
14	Неутихающая пыльная буря планетных масштабов	44	Бескрайние равнины с травой вдвое выше человеческого роста
15	Зловещие равнины, покрытые пылью	45	Смертельно ядовитые, но очень красивые растения
16	Раскалённые лавовые поля	46	Через небосвод с невероятной скоростью движатся крошечные яркие луны
21	Широкие соляные пустыни	51	Широкая дельта реки со множеством рукавов
22	В воздухе — пыль и взвесь, небо вечно окрашено в алый цвет заката	52	Колоссальные водопады
23	Чёрные пустоши, покрытые застывшей лавой	53	Бесконечные илистые поля с извилистыми речными протоками
24	Горячие источники и гейзеры	54	Береговая линия со множеством утёсов и фьордов
25	Высокие горы, усыпанные щебнем	55	Повсюду огнедышащие вулканы
26	Сильные ветра, которые никогда не стихают	56	Непроходимые джунгли
31	Густые туманы, рассеивающиеся только к вечеру	61	Опасные приливы, невероятно быстрые и яростные
32	Глубокие и широкие ущелья	62	Гигантский нестихающий ураган
33	Пустоши с причудливыми скалами, обточенными ветром	63	Ядовитые создания, которых носят туда-сюда морские течения
34	Речное ущелье с крутыми берегами из рыхлых горных пород	64	Цепи вулканических островов
35	В небесах господствует луна гигантских размеров	65	Небо затянуто тучами, откуда льются вечные дожди
36	Гигантский каньон, прорезающий весь мир	66	Дожди и океаны из слабой кислоты

При проверке будут действовать следующие модификаторы (влияют на цифру, обозначающую десятки):

- ▶ Мир-пустыня: -3.
- ▶ Засушливый мир: -2.
- ▶ Водный мир: +2.
- ▶ Мир-океан: +3.
- ▶ Ледяной мир: -2.

ОСОБЕННОСТЬ ЛЕДЯНОЙ ПЛАНЕТЫ

2d6	ОСОБЕННОСТЬ
2	Гигантский кратер от падения метеорита
3	В трещинах прячутся гейзеры, которые извергают кипящую воду почти в самый космос
4	Глубокие разломы, доходящие до океана подо льдом
5	Яркие сине-зелёные трещины во льдах
6	Гигантский действующий криовулкан
7	Бескрайние ледяные горы
8	Гигантский каньон, прорезающий весь мир
9	Ледяные глыбы странных и пугающих форм, обточенные ветрами
10	Ледяные равнины, засыпанные чёрной пылью
11	Крутой горный обрыв, который тянется на сотни и тысячи километров
12	Бескрайние дюны из метановых гранул

КОЛОНИИ. Почти все колонии Внешнего Кольца и Фронтира — это, как правило, мелкие поселения, полностью зависящие от своих спонсоров и покровителей. Здесь герои могут взять одно-два поручения, не больше. Первым делом определись с **РАЗМЕРОМ** колонии и количеством доступных заданий и только потом уже с самими **ЗАДАНИЯМИ** — их число будет отражено в правой колонке таблицы «Размер колонии». Если ты работаешь над необитаемым миром, просто

пропусти все следующие таблицы в этом разделе. Встречаются и планеты, где располагается несколько колоний с разными покровителями — такие колонии будут соперничать друг с другом. Вопрос о количестве поселений должен решить сам ведущий. При желании он может положить-ся на удачу и бросить 2d6. Если выпадет 10 — это значит, что героев ждёт планета с двумя поселениями, которые не очень-то ладят друг с другом.

РАЗМЕР КОЛОНИИ

2d6	РАЗМЕР	НАСЕЛЕНИЕ	ЧИСЛО ЗАДАНИЙ
7 и менее	Только основана	3d6 × 10	1
8–10	Молодая	3d6 × 100	D3–1
11+	Процветающая	2d6 × 1 000	D3

При проверке будут действовать следующие модификаторы:

- ▶ Пригодная для дыхания атмосфера : +1.
- ▶ Кислотная или разъедающая атмосфера: -2.
- ▶ Маленькая планета — 4 000 км в диаметре или меньше: -3.

ДОСТУПНЫЕ ЗАДАНИЯ

2d6	ВИД ЗАДАНИЯ
2 и менее	Терраформинг
3	Научное исследование
4	Разведка
5	Тюрьма/изолятор или изгнание
6	Добыча и обработка руды
7	Бурение в поисках полезных ископаемых
8	Узел связи
9	Военная миссия
10	Выпас скота / заготовка леса
11	Штаб-квартира корпорации
12	Правительственная штаб-квартира

При проверке будут действовать следующие модификаторы:

- ▶ Ядовитая, кислотная или разъедающая атмосфера: -6.
- ▶ Колония только основана: -1.
- ▶ Пригодная для дыхания атмосфера: +1.
- ▶ Процветающая колония: +4.

ОРБИТА. Вокруг колонизированных планет почти всегда вращается что-нибудь интересное. Если мир не изучен и, как следствие, не заселён, то просто пройди проверку d3-1. Результат — это число естественных спутников планеты.

ГРУППИРОВКИ: хоть весь космос обойди, не сыщешь ни одного поселения, где все ладил бы друг с другом. Такова уж наша человеческая природа — бороться за власть. В любом обществе всегда будут расколы, враги и социальное напряжение, которое непременно проявится рано или поздно — а толчком может послужить что угодно. Для начала определись с количеством группировок, а потом с тем, что они собой представляют.

ОРБИТА

2d6 НА ОРБИТЕ

2–4	Космический мусор либо вовсе ничего
5	Планетарное кольцо
6	Заброшенная либо перепрофилированная станция или искусственный спутник
7–8	D3 естественных спутников
9	Наблюдательная станция
10	Несколько спутников наблюдения или связи
11	Пересадочная станция
12+	Брось кубик d6 раз и примени все выпавшие варианты

При проверке будут действовать следующие модификаторы:

- ▶ Молодая колония: +1.
- ▶ Процветающая колония: +2.

КОЛИЧЕСТВО ГРУППИРОВОК

D6 КОЛИЧЕСТВО ГРУППИРОВОК

1	Одна-единственная группировка, стоящая у власти
2	Две группировки, между которыми царит мир
3	Две враждующие группировки
4	Одна группировка стоит у власти, другая гораздо слабее
5	Три враждующие группировки
6	D6 группировок. Брось d6 ещё по одному разу за каждую из них. Чем выше результат, тем сильнее группировка относительно своих соперниц.

ГРУППИРОВКИ В КОЛОНИИ

D6 ГРУППИРОВКА

1	Новички
2	Представители компании
3	Учёные
4	Рабочие
5	Охрана/военные
6	Руководство колонии

Колонии могут подчиняться либо своему государству, либо какой-нибудь корпорации — это зависит от того, в какой области космоса они находятся. Все колонии Союза Прогрессивных Народов принадлежат непосредственно правительству и хранят ему верность. Независимые Колонии Внутренних Систем независимы лишь на словах — на деле каждая подчиняется компании, которая заинтере-

сована в местных ресурсах. А с поселениями Американского и Англо-японского рукавов уже есть варианты: либо в них властвует правительство, либо хозяйничает корпорация. Если твоя колония находится за пределами Союза, брось кубик и сверься с таблицей ниже. При желании можешь выбрать покровителя сам или даже придумать своего.

ПОКРОВИТЕЛИ КОЛОНИИ

3d6	НЕЗАВИСИМЫЕ КОЛОНИИ ВНУТРЕННИХ СИСТЕМ	АМЕРИКАНСКИЙ ИЛИ АНГЛО-ЯПОНСКИЙ РУКАВ
3–4	«Келланд Майнинг»	«Келланд Майнинг»
5	«ГеоФанд Инвестор»	«Густафссон Энтерпрайз»
6	«Густафссон Энтерпрайз»	«ГеоФанд Инвестор»
7	«Сигсон»	«Ласаль Бионейшнл»
8	Независимая колония	«Вейланд-Ютани»
9–11	«Цзинтай Лонг»	Представитель правительства
12	«Чигуса»	«Вейланд-Ютани»
13	«Ласаль Бионейшнл»	«Сигсон»
14	«Сигсон»	«Цзинтай Лонг»
15	«Лоренц Систех»	«Чигуса»
16	«Джемини Экзопланет»	«Джемини Экзопланет»
17–18	«Фарсайд Майнинг»	«Фарсайд Майнинг»

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ СЮЖЕТОВ. При желании ведущий может добавить в свой сюжет пару зацепок для игроков, чтобы оживить историю и мир, кото-

рый он только что создал. Как только герои придут в поселение, с ними непременно что-нибудь произойдет.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ СЮЖЕТОВ

D66 ЗАЦЕПКА

- | | |
|----|---|
| 11 | В колонии участились кражи. Охрана обыскивает все каюты и шкафчики |
| 12 | В колонии участились случаи саботажа. Охрана подозревает, что кто-то вышел на тропу войны |
| 13 | Колониальное правительство подозревает, что в поселении заняты чем-то незаконным, и ведёт расследование |
| 14 | Колонисты, вернувшиеся на базу, сообщают, что видели какое-то «чудище» |
| 15 | В колонии процветает мелкая преступность. Ничего нельзя оставлять без присмотра — украдут или сломают |
| 16 | В колонии сломалось важное оборудование. Припасы ограничены, всё выдаётся по талонам. Нервы поселенцев на пределе |
| 21 | Не так давно в порт прибыл корабль с какими-то паразитами на борту. Теперь они быстро заражают всю колонию |
| 22 | Здесь продают украденные товары — но зато как дешево! |
| 23 | Кто-то из героев вдруг сталкивается со своим старым другом или бывшей любовью |
| 24 | Кто-то из героев вдруг сталкивается со своим старым врагом или соперником |
| 25 | В колонию прибывает высокопоставленное лицо или знаменитость вместе с помощниками или охраной |
| 26 | Часть поселения временно изолирована. Туда никого не пускают и не объясняют, в чём дело |
| 31 | По колонии нельзя свободно передвигаться. Если, конечно, вы не найдёте способ это обойти |
| 32 | В колонии произошла авария. Теперь надо доставить сюда запчасти и жизненно важные ресурсы (например, кислород) — и чем быстрее, тем лучше. Всё это есть в соседнем поселении |
| 33 | Вот-вот случится катастрофа (страшный ураган, землетрясение, бунт, пожар и т. п.) |
| 34 | На звезде — вспышки, линии связи не функционируют. Вспышки продлятся одну смену (или 6 дней, если звезда принадлежит к классу MV) |
| 35 | Только что здесь арестовали шпионов из соседней колонии |
| 36 | Управляющий и его заместитель не ладят друг с другом. Все прочие решают, кого им поддержать |
| 41 | Героев приглашают на званый ужин, собрание или вечеринку |
| 42 | Местные жители — не те, кем кажутся |
| 43 | На орбите висит военный корабль, а внизу десантная группа ищет кого-то или что-то |
| 44 | Соседняя колония или враждебно настроенная корпорация хочет устроить саботаж |
| 45 | Космопорт закрыт на карантин |
| 46 | В колонии небезопасно |
| 51 | В поселении веселится и бесчинствует кучка астероидных шахтёров в отгуле |
| 52 | В космопорт прибывает загадочный корабль |
| 53 | В колонии вот-вот вспыхнут массовые беспорядки |
| 54 | Вдалеке от поселения группа колонистов угодила в беду и нуждается в помощи |
| 55 | Не так давно здесь вспыхнул бунт, и теперь руководство перекрыло все входы и выходы из колонии |
| 56 | Религиозный лидер выражает в народе недовольство |
| 61 | Местные жители не рады героям и всячески их оскорбляют. Похоже, им не нравятся все новоприбывшие. Но почему? |
| 62 | Местные готовят наземную экспедицию и зовут с собой героев |
| 63 | Убито важное лицо из руководства колонии. А ведь прошёл всего час после того, как вы сюда прибыли |
| 64 | Бесследно исчезло несколько поселенцев. Поиски в самом разгаре |
| 65 | Не так далеко совершила аварийную посадку спасательная капсула. Внутри находится необычный персонаж |
| 66 | Корпорация или правительство, которым принадлежит колония, всё посылают и посылают людей на поиски в отдалённые регионы планеты. Вот только людям не говорят, что именно они должны найти |

КОНСТРУКТОР ЗВЁЗДНОЙ СИСТЕМЫ

Обычно для сюжета достаточно из всей звёздной системы описать основную планету. Но если история уведёт героев в соседние миры, смело обращайся к этим страницам. Здесь описаны правила, которые помогут тебе быстро набросать новые планеты. Нужно лишь пару раз кинуть кубики.

ОБЪЕКТЫ ЗВЁЗДНОЙ СИСТЕМЫ. Для начала выясни (или реши сам), какие именно планеты вращаются вокруг твоей звезды и сколько их всего. Затем пройди проверку d6 для каждого газового гиганта и пояса астероидов и сверься с соответствующими таблицами.

ОБЪЕКТЫ ЗВЁЗДНОЙ СИСТЕМЫ

ОБЪЕКТЫ	КОЛИЧЕСТВО	МОДИФИКАТОРЫ (ЗАВИСЯТ ОТ ЗВЕЗДЫ)
Газовые гиганты	D6-1	Субгигант: -1, белый карлик: -4
Планеты земного типа	D6	Красный карлик: -3, белый карлик: -3
Ледяные планеты	D6+1	Субгигант: -1, гигант: -1, белая звезда главной последовательности: -1
Пояса астероидов	D6-3	Белый карлик: -2, субгигант: -2

ГАЗОВЫЕ ГИГАНТЫ. Вокруг газового гиганта всегда вращается d6+4 крупных спутников. Их можно создать по тем же правилам, что и планету земного типа. Большинство газовых гигантов находятся дальше от звезды, чем все остальные планеты, но некоторые из них, наоборот, подобралась к ней довольно близко — их ещё называют «горячими юпитерами».

ПОЯСА АСТЕРОИДОВ могут находиться где угодно.

ПЛАНЕТЫ ЗЕМНОГО ТИПА. Их создают по тем же правилам, что и главный мир, разве что пропускают все таблицы, относящиеся к колонии. Все планеты с умеренным климатом находятся в так называемой обитаемой зоне звезды. Остальные нужно распределить, ориентируясь на их среднюю температуру, — чем горячее планета, тем ближе она находится к светилу.

ЛЕДЯНЫЕ ПЛАНЕТЫ. Их создают по тем же правилам, что и главный мир, разве что пропускают все таблицы, относящиеся к колонии, и таблицу средних температур — на таких планетах она всегда будет экстремально низкой. Ледяные планеты располагаются за пределами обитаемой зоны, но ближе к звезде, чем обычные газовые гиганты. ■

ГАЗОВЫЙ ГИГАНТ

D6 ОСОБЕННОСТЬ

- Шторма
- Ураган гигантских масштабов
- Планетарные кольца
- Сильные ветра
- Области чрезвычайно сильной радиации
- Небольшие размеры

ПОЯС АСТЕРОИДОВ

D6 ОСОБЕННОСТЬ

- Хорошо освещён и отлично виден
- Сильное наклонение орбиты
- Состоит из пыли
- Среди астероидов есть несколько карликовых планет
- Весьма широк — покрывает несколько планетарных орбит
- Богат на полезные ископаемые

СОЗДАНИЕ ЗАДАНИЙ

Раз за разом придумывать новые задачи для героев — дело не из лёгких. В этом разделе ты найдёшь как свежие идеи, так и все необходимые инструменты. С их помощью ты запросто создашь работу, которая прекрасно подойдёт именно твоей группе героев. Для каждой сценарной схемы здесь имеется специальный набор таблиц. Они расположены в следующей последовательности:

- ▶ Вид задания, а также место, где находится пункт назначения, и примерная награда.
- ▶ Заказчик, покровитель или спонсор.
- ▶ Краткое описание задания или контракта на перевозку грузов.
- ▶ Пункт назначения.

- ▶ Трудности, с которыми столкнутся герои.
- ▶ Дополнительная награда.
- ▶ Сюжетный поворот, помогающий ведущему повысить градус напряжения.

Ты волен выбирать любой вариант из этих таблиц, какой тебе приглянется, — или можешь полагаться на удачу и бросить кубик. Если выпавший результат тебя не удовлетворит или покажется неуместным — просто брось кубик ещё раз. Однако запомни две вещи. Первое: задания должны почаще уводить героев в другие звёздные системы. И второе: если герои состоят на службе у одной-единственной корпорации или правительства, то некоторые таблицы нужно пропускать.

ВИД ЗАДАНИЯ

D66	СЛОЖНОСТЬ	ПУНКТ. НАЗНАЧЕНИЯ*	ТРУДНОСТИ	ПРИМЕРНАЯ НАГРАДА (в тысячах долларов США)	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ НАГРАДА**
11–12	Элементарная	Та же система	Нет	20+d6	0
13–15	Элементарная	Та же система	1	20+d6	0
16–23	Элементарная	Та же система	1	30+d6	0
24–25	Простая	Та же система	Нет	20+2d6	0
26–31	Простая	Ближайшая система	1	20+2d6	1
32–33	Простая	Ближайшая система	1	25+2d6	1
34–45	Стандартная	Ближайшая система	1	30+3d6	0
46–51	Стандартная	Ближайшая система	1	30+3d6	1
52–53	Стандартная	Ближайшая система	1	40+3d6	1
54	Стандартная	Отдалённая система	1	50+4d6	0
55	Стандартная	Отдалённая система	1	50+4d6	1
56–61	Сложная	Та же система	2	60+4d6	1
62–63	Сложная	Ближайшая система	2	50+4d6	0
64	Сложная	Ближайшая система	2	50+4d6	1
65	Сложная	Отдалённая система	2	50+5d6	1
66	Сложная	Отдалённая система	3	50+5d6	2

*Ближайшая система — случайная система на расстоянии 1–2 парсеков. Отдалённая система — система на расстоянии 3 парсеков и больше.

**Количество дополнительных наград, которые получают герои. Брось кубик столько раз, сколько указано в правом столбце этой таблицы, и сверься с таблицей дополнительных наград из нужной сценарной схемы.

ГРУЗОПЕРЕВОЗКИ

ЗАКАЗЧИК

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

D66	ЗАКАЗЧИК
11–16	Представитель колонии
21–24	Колониальное правительство
25–35	Горнодобывающая компания
36–46	Крупная корпорация
51–53	Военный офицер
54–56	Транспортная компания
61–63	Банк
64–66	Состоятельное частное лицо

НАГРАДЫ

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

За свою работу космические дальнбойщики получают не только денежное вознаграждение, но и...

D66	НАГРАДА
11–13	Скидка на новый груз
14–16	Гарантированный новый контракт
21–46	Дополнительное денежное вознаграждение
51–53	Модуль или усовершенствование для корабля
54–56	Друг в какой-либо фракции
61–66	Списание задолженности (или новый кредит)

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

D66	ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ	ОПИСАНИЕ
11–13	Известны лишь координаты	Координаты некоего места в отдалённом космосе
14–16	Дикий лес/джунгли/пустыня	Место посадки находится в глухих дебрях, вдали от всяческих поселений, либо вовсе на необитаемой планете
21–26	Шахта	Горнодобывающее предприятие вдали от колонии и космопорта
31–33	Космопорт	Космопорт на астероиде или луне. Либо посадочная площадка вблизи крупного поселения
34–36	Астероид / естественный спутник	Поверхность астероида или маленькой планетарной луны. Местная атмосфера смертельно опасна, либо её вовсе нет
41–43	Космическая станция	Космическая станция на орбите звезды или какой-нибудь планеты
44–46	Земля	Мировой центр торговли и предпринимательства, где сходятся все межзвёздные пути. Здесь всегда кипит жизнь
51–53	Молодая колония	Небольшое поселение с парой сотен жителей
54–56	Процветающая колония	Многолюдное и богатое поселение, где живут несколько тысяч человек. Местная промышленность на взлёте
61–63	Космический корабль	Звездолёт на орбите звезды или планеты
64–66	Застава	Небольшой военный, научный либо коммерческий комплекс. Как правило, находится на какой-нибудь отдалённой планете

ГРУЗЫ

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

D66	ГРУЗ	ОПИСАНИЕ
11–12	Промышленные газы	Пропилен, ацетилен, пропан, этилформиат, хлорфторуглероды, аммиак, угарный газ, окись этилена, хлористый водород, двуокись серы, гексафторид серы
13–14	Слитки или брикеты металлов	Золото, платина, палладий, серебро, вольфрам, медь, железо и так далее
15–16	Колонисты	Люди в криокапсулах, которые летят основывать новую колонию
21	Древесина	Экзотическая древесина. Несмотря на своё внеземное происхождение, предназначена для земной элиты
22	Лёд или вода	Вода в жидком и твёрдом состоянии либо другие редкие замороженные жидкости
23	Промышленные химикаты	Хлористый алюминий, сульфат алюминия, ацетат кальция, дигидрофосфат натрия, сернокислое железо, едкий натр, соляная кислота, алюминат натрия, хлорид полиалюминия, хлорид железа, соли борной кислоты, уксуснокислый калий
24	Удобрения	Азотные, калийные и фосфорные удобрения
25–26	Нефть	Сырая нефть или жидкие нефтепродукты
31–32	Продукты питания	Всевозможная еда, к примеру нут, соя и прочие бобовые, зерно (кукуруза, ячмень, рис, пшеница). Иногда в обработанном виде
33–36	Руда	Боксит (алюминий), галенит (свинец), железо-никелевый колчедан (никель), золотосодержащий кварц, оловянная руда, малахит (медь), магнитный железняк (железо), платиносодержащий песок, тримонит (вольфрам)
41	Медицинские принадлежности	Вакцины, медикаменты, дезинфицирующие средства, хирургические инструменты, медицинские сканеры и койки
42–43	Технические приспособления и запчасти	Приспособления и запчасти для чего угодно — скафандров, транспорта, электростанций, больниц, фабрик, атмосферных процессоров, военной техники, систем жизнеобеспечения, заводов по переработке руды. Сюда же попадают шахтёрские инструменты и оружейные запчасти
44–45	Детали кораблей	Модули, всевозможные усовершенствования, части погибших звездолётов и запчасти для повреждённых судов
46	Скафандры	Космические скафандры, которые нужно доставить в поселение
51	Один предмет гигантских размеров	Ветряные турбины, электрический генератор, корпус космической станции, солнечные панели, буровая установка, дробилка или плавильная печь
52	Транспорт и техника	Экспаваторы, тракторы, квадроциклы, вездеходы, погрузчики
53–54	Оружие и броня	Огнестрельное оружие, боеприпасы и бронезащита для колоний и отдалённых космических станций
55–56	Радиоактивные материалы	Урановый концентрат, ядерное топливо, брикеты дейтерия, трития, протия или гелия-3
61–62	Строительный материал для колоний	Балки, модули, шлюзы, защитные пластины, кровля
63	Корма для животных	Комбикорма с высоким содержанием протеина. Состоят из зёрен, жмыховой муки и продуктов, которые остаются после переработки сахарной свёклы и сахарного тростника
64–65	Скот и прочие животные	Крупный рогатый скот в криосне, который нужно отвезти в животноводческую колонию
66	Обломки погибших звездолётов и спасённое с них имущество	Челнок, грузовой контейнер или спасательная капсула. Их надо доставить в место, где их обследуют и изучат

ТРУДНОСТИ

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

D66	ПРОБЛЕМА	ОПИСАНИЕ
11–13	Запрет на ввоз или карантин	Пункт назначения закрыт на карантин, либо ваш груз туда ввозить нельзя
14–16	Внезапная остановка	Корабельный компьютер внезапно снижает скорость судна до субсветовой и выводит команду из гиперсна. В чём дело?
21–26	Военные	С военного корабля к вашим героям летит небольшой отряд с инспекцией. Говорят, это обычная таможенная проверка от Межзвёздной комиссии. Стоит ли волноваться? Быть может, очень даже стоит
31–33	Задержка	При отлёте возникла проволочка. Из-за чего именно — решает ведущий. Быть может, в баки до сих пор не залили топливо или охладитель? Но в чём дело? У них сломался насос или рабочие устроили забастовку? Или всему виной начальник порта? А может, всё это разом?
34–43	Экстренное техобслуживание	Важная деталь корабля вот-вот выйдет из строя (привод, плазменная катушка, насос для охлаждающей жидкости, водный фильтр, гравитационный компенсатор, крепления сенсоров и так далее). Её надо заменить, и как можно скорей. Потребуется помощь всей команды
44–53	Ожидание	У людей, которые должны встретить ваш груз, возникли проблемы, и в ближайшее время его забрать не смогут. Если герои придут на выручку, то, быть может, им не придётся ждать целую вечность?
54–56	Неприятности с грузом	С грузом возникли серьёзные проблемы. Быть может, крепления сломались и теперь его мотает туда-сюда по трюму? Или протекает какой-нибудь контейнер? Быть может, он перегрелся или вовсе горит?
61–66	Обломки	Сенсоры засекли какой-то мелкий объект, одиноко плавающий в космосе. Похоже, это следы крушения. За бортом — грузовой контейнер, спасательная капсула, замороженный труп, деталь корабля — сорванная, отстреленная или ещё что-то в этом роде

ВОЕННЫЕ МИССИИ

НАГРАДЫ

КОЛОНИАЛЬНЫЕ МОРПЕХИ

D66	НАГРАДА
11–13	Друг в какой-либо фракции
14–16	Корабельный модуль
21–46	Дополнительное денежное вознаграждение
51–53	Новое снаряжение
54–56	Новое оружие
61–66	Бронзовая или серебряная звезда (медаль)

МИССИИ

КОЛОНИАЛЬНЫЕ МОРПЕХИ

D66	МИССИЯ	ОПИСАНИЕ
11–13	Разведка	Исследовать местность, собрать информацию и доложить обо всём на базу
14–15	Штурм	Захватить и удерживать позицию
16–21	Оборона	Защищать позицию/человека/группу и отражать любые атаки до тех пор, пока не поступят иные приказы или не истечёт определённый срок
22–23	Патруль	Патрулировать зону и выискивать любые следы присутствия врага
24–26	Саботаж	Проникнуть на вражескую территорию и уничтожить важный объект (мост, башню связи, радар и так далее)
31–32	Налёт	Ворваться в тылы врага и атаковать всех подряд, чтобы вызвать хаос и посеять панику
33–35	Спасательная миссия	Отыскать сбитого пилота, пропавшего поселенца и так далее
36–42	Миротворческая миссия	Подавить восстание и вернуть в поселение мир и порядок. Либо оборонять от бунтовщиков линии связи и прочие важные системы до тех пор, пока всё не вернётся на круги своя
43–46	Охота на жуков	Истребить местную фауну, которая угрожает поселенцам
51–52	Эвакуация	В какой-нибудь колонии или на космической станции случилось некое происшествие или началась природная катастрофа, и теперь население нужно немедленно эвакуировать
53–54	Штурм в космосе	Захватить или отбить у других захватчиков определённый корабль, станцию или орбитальную платформу
55	Безопасность в космосе	Солдаты находятся на борту военного корабля, который проверяет гражданские суда в определённой области космоса. Им нужно искать следы запрещённых веществ и прочих нелегальных товаров, оружия, рабочих, угодивших в сети торговцев людьми, и так далее
52–62	Похищение	Найти и выкрасть из-под носа у врага какой-либо предмет, человека или группу заложников, военнопленных, вражеского командира или образец ценной технологии
63–66	Расследование	Станция, колония или какой-либо иной объект перестали отвечать на сигналы Сети. Нужно выяснить, что там случилось

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

КОЛОНИАЛЬНЫЕ МОРПЕХИ

D66	ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ	ОПИСАНИЕ
11–23	Колония	Молодая или уже процветающая колония
24–26	Удалённая застава	Отдалённая исследовательская станция или военная застава
31–32	Корабль на орбите	Вражеский или заброшенный корабль
33–34	Космическая станция	Космическая станция, перевалочная или жилая, либо исследовательская орбитальная платформа
35–36	Незаселённая местность	Некая точка на поверхности какой-нибудь планеты, удалённая от всякой цивилизации
41–43	Зона военных действий	Зона активных боевых действий, где сражаются колонии, корпорации или государства. Повсюду руины, разбитый транспорт и оборонные сооружения
44–46	Удалённый космопорт	Посадочная площадка вдали от любых поселений. Принадлежит корпорации, военным или частному лицу
51–52	Фермы	Разбросанные по планете фермы колонистов. Стоят в глухомани, вдалеке от любой цивилизации
53–55	Завод по переработке руды	Гигантский комплекс, где добывают и перерабатывают руду. Здесь трудятся сотни рабочих и управляющих
56–61	Тюрьма	Отдалённая исправительная колония, где живут сотни закоренелых преступников
62–63	Радар/сенсор	Полностью автоматизированный радар. Возможно, имеет защитную систему
64–66	Труднодоступная местность	Земли, недружелюбные к человеку: дикие непроходимые джунгли, глубокие пещеры или поля раскалённой лавы

ТРУДНОСТИ

КОЛОНИАЛЬНЫЕ МОРПЕХИ

D66	ПРОБЛЕМА	ОПИСАНИЕ
11–12	Смена ролей	Морпехи вдруг выясняют, что злодеи на самом деле ни в чём не виноваты
13–15	Пассажиры	Во время задания морпехи берут в плен врагов или находят гражданских и теперь должны их охранять и защищать
16	Сторонний наблюдатель	Команде вдруг сваливается на голову какой-нибудь репортёр или оператор, или же к ним привязывается старший офицер и начинает задавать дурацкие вопросы
21–23	Интересы корпорации	К команде присоединяется представитель компании. Его цель — защищать интересы своих боссов и следить, чтобы их имущество не пострадало
24–25	Консультант из гражданских	Человек, который должен помочь команде разобраться с тем, что происходит на позиции, или же знает, как работает нужная техника, никогда не служил в войсках. Он часто пугается и впадает в панику
26–32	Пленник	Враги схватили персонажа ведущего или даже одного из героев
33–36	Проблемы со снаряжением	Команде досталось бракованное снаряжение. Отказаться работать может что угодно: от оружия и патронов до сенсоров и транспорта
41–44	Яростное сопротивление	Враги оказались куда серьёзнее и безжалостнее, чем предполагали герои
45–46	В ловушке	Команда вдруг обнаруживает, что угодила в ловушку — как в прямом, так и в переносном смысле
51–53	Под огнём	Зона, где разворачивается операция, вдруг становится крайне опасной. Возможно, её накрывает авиаудар, по ней стреляют из тяжёлых орудий или же её заминировали. Причём вполне вероятно, что всему виной ошибка своего же командования
54–55	Честолюбец	Новый командир, лейтенант, хочет во что бы то ни стало медаль себе на грудь и посылает морпехов на верную смерть
56–62	Скрытая угроза	Здесь повсюду полно смертоносных ловушек. А каких именно — зависит от того, где оказались герои. Их могут поджидать мины, хищные растения или самодельные растяжки
63–64	Ограничения, ограничения	На эту миссию командование наложило массу ограничений. Теперь уже нельзя творить что вздумается. К примеру, команде приказано перемещаться только по определённым территориям, использовать только определённое оружие или вести себя определённым образом
65–66	Начинающий командир	Новый командир взвода — зелёный мальчишка, который и порошу толком не нюхал. Да, он читал книжки, отжимался на тренировках и даже побегал в симуляторах — но своё первое настоящее задание он вряд ли переживёт

ЭКСПЕДИЦИИ

СПОНСОРЫ

КОЛОНИСТЫ ФРОНТИРА

D66	СПОНСОР
11–16	Колониальное правительство
21–26	Учёный
31–36	Группа инвесторов
41–46	Представитель корпорации
51–56	Представитель горнодобывающей компании
61–66	Представитель правительства
61–63	Банк
64–66	Состоятельное частное лицо

НАГРАДЫ

КОЛОНИСТЫ ФРОНТИРА

D66	НАГРАДА
11–13	Средства на собственную экспедицию
14–16	Корабельный модуль
21–46	Дополнительное денежное вознаграждение
51–53	Контракт с горнодобывающей компанией
54–56	Снаряжение
61–66	Информация, которую можно использовать или продать

ЗАДАНИЯ

КОЛОНИСТЫ ФРОНТИРА

D66	ЗАДАНИЕ	ОПИСАНИЕ
11–16	Спасение имущества	Найти заброшенный или уничтоженный корабль, станцию или наземный комплекс. Забрать оттуда все ценные предметы и не повторить его судьбу
21–24	Разведка	Заказчику нужно, чтобы герои как следует изучили определённую местность. Необходимо составить её сенсорную карту и отправить ему вместе со всей прочей информацией, какую только удастся достать
25–32	Горные работы	Провести экспериментальную добычу полезных ископаемых, чтобы понять, стоит ли здесь строить шахту или скважину. Инвесторов может интересовать что угодно: кобальт, золото, вольфрам, нефть, газ, свинец и так далее
33–36	Помощь колонии	Колонию основали совсем недавно, и теперь ей нужно помочь. Чем именно — решает ведущий. Сгодится всё: опыт и знания, снаряжение, информация о поверхности, лекарства, разведка месторождений, помощь в строительстве и не только
41–45	Поиск месторождений	Возглавить разведывательную экспедицию или утвердить участок земли, где будут разрабатывать полезные ископаемые. Спонсоров может интересовать что угодно: руда, в том числе на астероидах, древесина или газовые залежи
46–52	Сбор информации	Заказчик поручает героям добыть для него кое-какую информацию. При этом он не всегда сообщает, зачем ему эта информация нужна
53–55	Доставка	Забрать у заказчика важную информацию, ресурсы или груз и доставить всё это нужным людям в целости и сохранности. И чтобы никаких задержек!
56–62	Изучение аномалии	Нужно изучить уникальный природный феномен — и чем быстрее, тем лучше. Что это: угроза или потенциальная выгода? Героев могут послать к «кротовой норе», к загадочной гравитационной линзе, к источнику мощной радиации или к другому странному явлению
63–66	Спасательная экспедиция	Спасти группу людей, жителей колонии, разведывательную экспедицию или репортёров, которые попали в беду. Как правило, герои не знают, что именно приключилось с пропавшими

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

КОЛОНИСТЫ ФРОНТИРА

D66	ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ	ОПИСАНИЕ
11–14	Заброшенная орбитальная станция	Забывтая и опустевшая давным-давно станция. Некоторые системы всё ещё работают, но и они вот-вот откажут
15–21	Блуждающий астероид	Астероид или блуждающая планета, на огромной скорости пролетающие через звёздную систему
22–24	Заброшенная шахта	Опустевший горнодобывающий комплекс с подземными тоннелями и наземными постройками. Сейчас мало-помалу разваливается
25–31	Естественный спутник	Каменистый спутник газового гиганта или обычной планеты
32–35	Пояс астероидов	Астероид в самой глубине плотного скопления
36	Обитаемая планета	Цель находится на планете, где уже располагается колония
41–43	Планета земного типа	Цель находится на необитаемой планете земного типа
44	Заброшенная колония	Опустевшая колония. Все строения мало-помалу разваливаются
45–51	Ледяная планета	Цель находится на необитаемой планете, покрытой льдами
55–63	Обломки звездолёта	Звездолёт, потерпевший крушение. Пройди проверку d66 ещё раз, чтобы узнать, где именно он находится
64–66	Комета	Комета, пролетающая мимо звёздной системы. Содержит ценные химические соединения и сырьё

ТРУДНОСТИ

КОЛОНИСТЫ ФРОНТИРА

D66	ПРОБЛЕМА	ОПИСАНИЕ
11–21	Каприз матушки-природы	Во время экспедиции команда сталкивается с опасным природным явлением (резкий перепад температуры, лесной пожар, ураган, цунами, землетрясение, оползень и так далее)
22–32	Непростая работёнка	С пунктом назначения есть некоторые проблемы. Возможно, до него тяжело добираться или в нём опасно находиться. Быть может, его и вовсе никак не получается отыскать
33–35	Пропавшие без вести	Предыдущая экспедиция, направлявшаяся в эту область, исчезла без следа. И не факт, что спонсор расскажет об этом героям
36–44	Конкуренты	У героев появились конкуренты: ещё одна команда исследователей, которой нужно то же самое. Теперь она изо всех сил пытается обогнать колонистов или всячески мешает им. Снаряжение у конкурентов примерно такое же, как и у героев
45–52	Карантин	Все входы и выходы в пункт назначения перекрыты — либо из-за карантина, либо по некой другой причине, которую героям могут и не сообщить. Экспедицию туда не пустят, а если персонажи всё-таки решат проникнуть на территорию, то получат проблемы с законом
53–62	Смертельный сюрприз	Там, куда направляются герои, их ждёт смертельная опасность, о которой они и не подозревают. Возможно, в том месте находится свалка ядерных отходов или биологического оружия. А может, там и вовсе спрятаны яйца ксеноморфов или ещё что-нибудь столь же страшное и опасное
63–66	Под надзором	За экспедицией внимательно следят — может, правительство, может, какая-нибудь корпорация, а может, кто-нибудь ещё. Вмешиваться они не вмешиваются, но могут дать понять, что герои у них под присмотром. Что им нужно? Чего они хотят на самом деле?

СЮЖЕТНЫЕ ПОВОРОТЫ

Элемент непредсказуемости не повредит ни одной истории — разумеется, если использовать его с умом. Таблица ниже подскажет тебе несколь-

ко внезапных ситуаций, которые заметно оживят вашу игру. С ними градус напряжения вырастет куда сильнее, чем с обычными трудностями. ■

СЮЖЕТНЫЕ ПОВОРОТЫ

ПОДХОДЯТ ВСЕМ СЦЕНАРНЫМ СХЕМАМ

D66	СЮЖЕТНЫЙ ПОВОРОТ	ОПИСАНИЕ
11–15	Сигнал бедствия	Когда корабль героев готовится перейти в гиперпространство (или только выходит оттуда), команда вдруг засекает чей-то сигнал бедствия. А закон велит откликаться на такие сигналы. Как вариант, команда может поймать этот сигнал, пока выполняет задание на планете
16–22	Ложная информация	Важная информация, которую герои получили, когда приступали к заданию, и на которую всё это время ориентировались, вдруг оказывается неверной
23–25	Саботаж	Герои выясняют, что серьёзная поломка или иная беда, с которой им пришлось столкнуться (например, пожар), — это не случайность, а чей-то злой умысел. Но чей?
26–35	Заговор	У некоторых персонажей ведущего или игроков есть тайные цели, которые идут вразрез с целями остальной команды. А ещё у них есть план, как этих целей достичь
36–43	Убийство	Персонаж ведущего убит. Но кем? И почему?
44–46	Вспышка	Персонажей накрывает волной звёздной радиации. Породить её может что угодно: вспыхивающий красный карлик, далёкая нейтронная звезда или какой-нибудь иной космический феномен. Так или иначе героев ждут перебои с электроэнергией, а если им особенно не повезёт, то и полный обрыв связи
51–55	Неполадка	Важный механизм, на который герои возлагают все свои надежды, вдруг отказывает: шлюз не открывается, не заводится двигатель, не взрывается динамит или ломается прочнейшее алмазное сверло. Что же теперь делать?
56–64	Время поджимает	Героям нужно уложиться в крайне сжатые сроки. Это вопрос жизни и смерти — причём, вероятно, их собственной жизни и смерти
65–66	Чужие	В самой середине истории герои вдруг сталкиваются с ксеноморфами. Возможно, они наткнутся на одинокое яйцо или на целую огромную кладку. А может, на останки другой команды, вокруг которых до сих пор бродит одинокий чужой. Остаётся лишь пожелать им удачи

ВСТРЕЧИ И ПРОИСШЕСТВИЯ

За синими небесами уютной Земли космических странников ждёт немало приключений и опасностей. На тропинках далёких планет и среди грязных улиц колоний кроются секреты и сюрпризы, причём далеко не все из них приятные — а некоторые, прямо скажем, вселяют в душу леденящий страх. Но чтобы наткнуться на проблемы, даже необязательно сойти с корабля. Пока путешественники будут добираться до нужного места, они наверняка не раз встретятся с другими судами. А ведь не зря говорится, что человек человеку волк.

Обрати внимание: таблицы, которые ты найдёшь в этом разделе, нужны для вдохновения. Используй их лишь для того, чтобы оживить и обогатить свою игру. Если тебе кажется, что история прекрасно обойдётся без случайных столкновений, смело пропускай все эти страницы. Пусть путешествие будет лёгким и безоблачным. К слову, можно пропустить и само путешествие — и перескочить сразу к тому моменту, когда герои прибывают на место действия. Так игроки смогут сразу приступить к делу.

ВСТРЕЧИ В КОСМОСЕ

Мир тесен, а космос и подавно — особенно рядом с каким-нибудь обитаемым миром или планетой, где недавно отыскивали залежи полезных ископаемых. Персонажи обязательно встретятся с другими кораблями, пусть даже большинство встреч закончатся точкой, мелькнувшей на экране сенсора, или парой слов по переговорному устройству. С точки зрения игровой механики это значит, что ты должен бросать кубики и сверяться с таблицей «Встречи в космосе» всякий раз, когда звездолёт героев готовится к прыжку в гиперпространство или выходит оттуда, но до того, как опустится на планету или пристыкуется к космической станции.

Но это не единственное условие, при котором корабль может встретить другое судно. Если он по какой-то причине задержится неподалёку от обитаемого мира, то должен проходить ту же самую проверку раз в сутки. Если он зависнет в любом другом месте звёздной системы, то период между проверками растянется до одной недели. А если сердца команды полны отваги и она решит податься в неисследованную звёздную систему, то другой звездолёт встретится не раньше, чем через месяц.

Кроме того, при проверке будут действовать модификаторы (влияют на цифру, обозначающую десятки). Помни: если результат не превышает 10, никакой встречи не произойдёт.

- Внешнее Кольцо или Фронтир: -3.
- Область космоса, не нанесённая на карты: -5.

ПРИМЕР

Персонажи игроков находятся в системе 8 Эта Волопаса и держат путь к колонии. Ведущий бросает два d6. На кубике, который обозначает десятки, выпадает 3, а на том, который обозначает единицы, — 6. Дело происходит во Внешнем Кольце, а это значит, что необходимо учесть его модификатор, равный -3. Результат, выпавший на десятках, превращается в 0. Герои пролетают всю систему, так никого и не встретив. ■

ВСТРЕЧИ В КОСМОСЕ

D66	ВСТРЕЧНЫЙ КОРАБЛЬ	D66	ВСТРЕЧНЫЙ КОРАБЛЬ
00–10	Нет	41	Военный ракетный крейсер
11	Научное судно	42	Тягач без груза
12	Буровое судно	43	Тяжёлый челнок
13	Небольшой исследовательский корабль	44	Курьерская яхта
14	Колониальный транспорт снабжения	45	Модульное грузовое судно
15	Разведывательный корабль военных	46	Крупная космическая станция
16	Частная яхта корпоративной элиты	51	Лёгкий тягач
21	Транспорт с пассажирами в криосне	52	Межпланетный челнок
22	Лёгкий челнок	53	Контейнеровоз
23	Судно-навалочник	54	Станция связи
24	Газовоз	55	Военный челнок на орбите
25	Тягач с платформой на прицепе	56	Межпланетный челнок
26	Судно-навалочник	61	Таможенный катер
31	Контейнеровоз	62	Межпланетный челнок
32	Колониальный транспорт снабжения	63	Военный ударный корабль
33	Нефтяной танкер	64	Корпоративная космическая станция
34	Корабль-сборщик	65	Катер частной охраны
35	Военно-патрульный корабль	66	Передвижная строительная платформа
36	Корабль сил быстрого реагирования		

ПОВЕДЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

У экипажей большинства судов хлопот полон рот, им не до ваших героев. Но некоторые корабли могут по-

пытаться выйти на контакт. Брось кубики и сверься с таблицей ниже, чтобы узнать, как поведут себя гости.

ПОВЕДЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

2d6 ПОВЕДЕНИЕ

2	ЧТО-ТО ТУТ НЕ ТАК. Поведение корабля крайне необычно. Либо он движется по странной траектории, либо его транспондеры выдают в нём пропавшее судно, либо он попросту не отвечает на сигналы
3–4	ПРЕЗРЕНИЕ. Если их попросить о помощи или спросить о чём-нибудь, они откажутся и помогать, и отвечать
5–8	РАДИОМОЛЧАНИЕ. Никогда не связываются первыми, но отвечают довольно вежливо
9–10	ДРУЖЕЛЮБНЫЕ РЕБЯТА. И на вопрос ответят, и совет добрый дадут
11	НУЖНА ПОМОЩЬ. Могут спросить о чём-нибудь, попросить помощи или запчастей
12	СТАРЫЙ ЗНАКОМЕЦ. Герои уже видели этот корабль и, возможно, знают его команду

ПРОИСШЕСТВИЯ НА ПЛАНЕТАХ

И вот герои, наконец, долетели и высадились — но сюрпризы на этом не заканчиваются. На поверхности планеты их подстерегают самые разные неприятности, начиная от стихийных бедствий и заканчивая широким каньоном, который придётся обходить не один день. С точки зрения правил это значит, что если герои путешествуют по дикой местности, то раз в сутки они будут наткнуться на препятствия или встречать других путников. Брось кубики и сверься с таблицей «Происшествия на поверхности», чтобы узнать, с чем им придётся разбираться на этот раз.

Примерно так же дело обстоит и в том случае, если герои находятся в поселении — с той лишь разницей, что встречи в колониях важны для истории или как минимум примечательны, а с их участниками, скорее всего, придётся общаться (хоть и необязательно). Один раз в игровые сутки ведущий должен проходить проверку по таблице «Происшествия в колонии», чтобы узнать, с кем столкнутся персонажи сегодня, — и так до тех пор, пока они не покинут поселение. Если герои оказались в процветающей колонии, то на эту проверку будет действовать модификатор +1 (влияет на цифру, обозначающую десятки). ■

ПРОИСШЕСТВИЯ НА ПОВЕРХНОСТИ

3d6	НЕОБИТАЕМЫЙ МИР	КОЛОНИЗИРОВАННЫЙ МИР	ОПИСАНИЕ
3–5	Перепад температур	Перепад температур	Если вокруг стоит холод, то температура резко падает ещё ниже. Если вокруг жара — то она резко поднимается
6–7	Зыбкая почва	Зыбкая почва	Льды, пески, болота или другая поверхность, по которой тяжело передвигаться
8	Обходной путь	Обходной путь	Путь героям преграждает огромное ущелье, каньон или другое препятствие, которое придётся обходить d6 часов
9	Переправа	Переправа	Путь героям преграждает река или ущелье, через которое можно перебраться. Однако это займёт d6 часов, к тому же в процессе наверняка возникнут трудности
10	Труднопроходимая местность	Труднопроходимая местность	Скалы или густые заросли замедляют передвижение на d6 часов
11	Нет	Нет	Нет
12	Нет	Рудоискатели	Старатели на тракторе
13	Нет	Горные работы	Герои натываются на временный лагерь горняков. Работы в самом разгаре
14	Нет	Одинокий колонист	Идёт пешком или едет на транспорте
15	Нет	Учёные	Изучают некий природный феномен, геологию или местную флору. Есть транспорт
16	Нет	Брошенный ящик	Пустой, разломанный на части или с ценным содержимым
17–18	Нет	Исследователи	Исследуют местность, составляют карты и описывают всё, что найдут. Есть транспорт

ПРОИСШЕСТВИЯ В КОЛОНИИ

D66	ПРОИСШЕСТВИЕ	D66	ПРОИСШЕСТВИЕ
11	Буйные шахтёры	44	Колонисты угрожают друг другу
12	Ремонтная бригада на работе	45	Дознаватель от корпорации
13	Усталые рабочие после долгого дня	46	Отдыхающие шахтёры
14	Трудяги отправляются на работу	51	Поломка, которая требует ремонта
15	В колонию доставляют припасы	52	Оперативная группа о чём-то переговаривается
16	Рабочие отдыхают	53	Компьютерные инженеры заняты делом
21	Семейство на отдыхе	54	Припасы оставлены без присмотра
22	Медики сбиваются с ног	55	Ремонтная бригада
23	Управляющий и его заместитель	56	Маршал ищет или задерживает подозреваемого
24	Шумная ссора	61	Гости из другой колонии
25	Пьяные гуляки	62	Кордон безопасности
26	Играющие дети	63	Таинственный учёный
31	Управляющий совершает обход	64	Встреча руководства
32	Маршал проводит допрос	65	Услужливый андроид
33	Хвастливый пилот	66	Уборщики
34	Приезжий чиновник чем-то недоволен	71	Экипаж звездолёта на отдыхе
35	Представитель компании что-то задумал	72	Бандиты
36	Старшего инженера оскорбляют	73	Охранники
41	Спор учёных	74	Влиятельный местный чиновник со свитой
42	Продавцы наркотиков сбывают товар	75	Вот-вот произойдёт несчастный случай
43	Подслушанная сплетня	76	Забастовка или протест

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи игроков — не единственные жители мира игры. Его населяет множество других людей — от водителей подъёмников до парамедиков, от морпехов до работников космопорта. Ниже представлены несколько готовых персонажей, которых ведущий может брать и использо-

вать по своему усмотрению. К примеру, они могут встретиться героям в диких пустошах или на тесных улочках колонии. Или даже стать главными действующими лицами во всём сюжете — эдакими покровителями, которые отправляют персонажей на задания и сами стремятся к некой цели. ■

АНДРОИД, ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫЙ**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 8, ЭМПАТИЯ 4****НАВЫКИ:** наблюдательность 3, проворство 2, информатика 3, выносливость 2**ЗДОРОВЬЕ: 4****ДОСТОИНСТВО:** настороже**АНДРОИД, ОТРЕМОНТИРОВАННЫЙ****ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 7, ЛОВКОСТЬ 7, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 3****НАВЫКИ:** тяжёлая техника 2, информатика 2, наблюдательность 2, пилотирование 4**ЗДОРОВЬЕ: 7****ДОСТОИНСТВО:** опытный бортмеханик**АНДРОИД ПОД ПРИКРЫТИЕМ****ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 8, ЛОВКОСТЬ 8, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 1****НАВЫКИ:** ближний бой 3, дистанционный бой 2, выживание 1, информатика 2, тяжёлая техника 2**ЗДОРОВЬЕ: 8****ДОСТОИНСТВО:** я здесь главный**ВРАЧ****ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2, ЛОВКОСТЬ 3, СМЕКАЛКА 4, ЭМПАТИЯ 5****НАВЫКИ:** наблюдательность 3, медпомощь 4, влияние 3**ДОСТОИНСТВО:** военно-полевой хирург**ЗДОРОВЬЕ: 2****СНАРЯЖЕНИЕ:** личная аптечка, хирургический набор, фонарик, четыре дозы «Напролева», иглы для подкожных инъекций в футляре**ДИРЕКТОР КОМПАНИИ****ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2, ЛОВКОСТЬ 3, СМЕКАЛКА 5, ЭМПАТИЯ 4****НАВЫКИ:** лидерство 3, влияние 4, наблюдательность 3**ДОСТОИНСТВО:** я здесь главный**ЗДОРОВЬЕ: 2****СНАРЯЖЕНИЕ:** ручка-фонарик, швейцарский армейский нож, взятка (\$2 тыс.), личный передатчик, диктофон

ИНСПЕКТОР МЕЖЗВЁЗДНОЙ КОМИССИИ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3, ЛОВКОСТЬ 3, СМЕКАЛКА 5, ЭМПАТИЯ 3

НАВЫКИ: наблюдательность 4, информатика 2, лидерство 2, влияние 2

ДОСТОИНСТВО: настороже

ЗДОРОВЬЕ: 3

СНАРЯЖЕНИЕ: планшет «Сигсон Р-DAT», фонарик, цифровая камера, диктофон, ручки, папка-планшет, лента с надписью «Не пересекать», прибор диагностики

КОЛОНИАЛЬНЫЙ МАРШАЛ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 4, ЭМПАТИЯ 2

НАВЫКИ: проворство 1, наблюдательность 2, медпомощь 1, ближний бой 2, влияние 1, дистанционный бой 3

ДОСТОИНСТВО: быстрая реакция

ЗДОРОВЬЕ: 4

СНАРЯЖЕНИЕ: складной нож, помповый дробовик «Армат» 12-го калибра, пистолет М4А3, наручники, фонарик

НАЁМНИК/СОЛДАТ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 5, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 2

НАВЫКИ: ближний бой 2, выносливость 2, дистанционный бой 3, проворство 2, выживание 1

ДОСТОИНСТВО: убийца

ЗДОРОВЬЕ: 5

СНАРЯЖЕНИЕ: пистолет М4А3, личная аптечка, фонарик, импульсная винтовка М41А, 4 гранаты, боевой нож

НАЁМНЫЙ УБИЙЦА

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, ЛОВКОСТЬ 5, СМЕКАЛКА 4, ЭМПАТИЯ 1

НАВЫКИ: ближний бой 3, дистанционный бой 4, наблюдательность 2, проворство 1

ДОСТОИНСТВО: без жалости

ЗДОРОВЬЕ: 4

СНАРЯЖЕНИЕ: снайперская винтовка М42А, охотничий нож, аптечка, фонарик, удавка, клеп, 10 стяжек, бинокль

ОПЫТНЫЙ СБОРЩИК ЛОМА

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 5, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 2

НАВЫКИ: тяжёлая техника 3, проворство 3, выносливость 2, выживание 2

ДОСТОИНСТВО: опытный бортмеханик

ЗДОРОВЬЕ: 5

СНАРЯЖЕНИЕ: прочный фонарик, мультитул, болторез, технический ключ

ПИЛОТ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3, ЛОВКОСТЬ 5, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 3

НАВЫКИ: пилотирование 3, дистанционный бой 3, информатика 2, наблюдательность 1, выживание 1

ДОСТОИНСТВО: полный вперед

ЗДОРОВЬЕ: 3

СНАРЯЖЕНИЕ: пистолет М4А3, бинокль, фонарик, лётная книжка, навигационные карты

СЛУЖИТЕЛЬ КУЛЬТА

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, ЛОВКОСТЬ 3, СМЕКАЛКА 2, ЭМПАТИЯ 5

НАВЫКИ: ближний бой 3, влияние 3, наблюдательность 2, дистанционный бой 2

ДОСТОИНСТВО: бунтарь

ЗДОРОВЬЕ: 4

СНАРЯЖЕНИЕ: пара охотничьих ножей, 12 доз лёгких наркотиков, револьвер «Магнум 357»

СТАРАТЕЛЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 5, ЛОВКОСТЬ 3, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 3

НАВЫКИ: выносливость 2, ближний бой 1, выживание 3, тяжёлая техника 3, информатика 1

ДОСТОИНСТВО: без жалости

ЗДОРОВЬЕ: 5

СНАРЯЖЕНИЕ: геологический тест-набор, канаты и альпинистское снаряжение, фонарик, мультитул, цифровая камера, контейнер для образцов

УПРАВЛЯЮЩИЙ КОЛОНИИ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 5

НАВЫКИ: выносливость 2, информатика 1, лидерство 3, влияние 2, выживание 1, тяжёлая техника 1

ЗДОРОВЬЕ: 2

ДОСТОИНСТВО: психолог

УЧЁНЫЙ-ОДИНОЧКА

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 5, ЭМПАТИЯ 2

НАВЫКИ: наблюдательность 4, выживание 2, информатика 3, проворство 1

ДОСТОИНСТВО: исследование

ЗДОРОВЬЕ: 3

СНАРЯЖЕНИЕ: биологический тест-набор, походный нож, карманный набор для выживания, цифровая камера, ремкомплект для электроники, диктофон, ящик с образцами

СТАНЦИЯ «НОВГОРОД»

«Новгород» (регистрационный код Межзвёздной торговой комиссии: 1709556) — это станция мас-сой всего 10000 тонн, которая находится на ор-бите звезды Альфа Печи. Здесь постоянно живёт и работает около 140–150 человек. Этот одино-кий островок цивилизации служит перевалочным пунктом для дальнобойщиков и исследователей, с ним же тесно связана вся горнодобывающая промышленность в системе. А она здесь весьма развита. Вокруг Альфы Печи вращается огром-ное кольцо из астероидов и крошечных планеток (их тут миллионы и миллионы), и по всему кольцу

разбросаны шахты, где добывают вольфрам и три-монит.

«Новгород» — типичная сигсоновская малень-кая станция, каких много на Фронтире. Она пре-красно подходит для регионов, через которые про-легают не самые оживлённые пути, и устроена так, что её удобно цеплять к тягачам и перемещать с места на место — и за это не придётся выклады-вать круглую сумму. По её образу и подобию веду-щий может создавать другие станции — достаточно всего лишь изменить название и месторасположе-ние, чтобы она лучше вписывалась в канву сюжета.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

По форме своей станция «Новгород», как и её бо-лее крупные «родственницы», напоминает кониче-скую башню. На широком и закруглённом основа-нии (палуба А — технические помещения) покоятся девять цилиндрических блоков, сложенных в виде пирамиды: у основания — самый крупный, на вер-ху — самый мелкий. Станция вмещает до 40 го-стей, одновременно к ней может пришвартоваться два корабля. Если все её доки заняты, то прочие звездолёты должны остановиться на расстоянии и ждать, пока за экипажем прилетит челнок клас-са «Старкаб». Он, к слову, на станции всего один.

Через все палубы по центру проходит так назы-ваемый Сквозной тоннель, где находятся два пас-сажирских лифта, аварийные лестницы и уборные. Кроме того, через него проходит основной трубо-провод станции.

Гостям станции не дозволяется покидать палубу С (вестибюль), и лифты их никуда не повезут. На палубу G можно попасть лишь в том случае, если ты — член экипажа станции, у которого есть нужный уровень до-пуска. Чтобы двери лифта открылись в Верхней баш-не, надо вставить в пульт управления идентифика-ционную карточку — иначе придётся уезжать ни с чем.

Всего на станции десять палуб. Все они пере-числены ниже, начиная с самой верхней.

- ▶ **J — ПЛАТФОРМА СВЯЗИ:** узел связи, сенсоры и отсек для зондов.
- ▶ **I — НАУЧНЫЙ МОДУЛЬ «СИГСОНА»:** лаборато-рии и офисы, арендуемые компанией «Сигсон».
- ▶ **H — НАУЧНЫЙ МОДУЛЬ «ГУСТАФССОНА»:** лабо-ратории и офисы, арендуемые компанией «Гу-стафссон Энтерпрайз».
- ▶ **G — ВЕРХНЯЯ БАШНЯ:** центр управления, каюты офицеров и ресторан.
- ▶ **F — НИЖНЯЯ БАШНЯ:** ангар с челноком, топлив-ный процессор и администрация станции.
- ▶ **E — ЖИЛОЙ БЛОК:** стандартные жилые каюты, кафе и магазинчик. Эта палуба в два раза выше всех прочих, а на втором этаже, куда можно по-пасть по лестницам, находятся каюты экипажа (22). Местный гриль-бар «Дрифтерс» (17) зани-мает помещения на двух этажах сразу.
- ▶ **D — ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ:** сад, цистерны с во-дой, а также очистители воды и воздуха.
- ▶ **C — ГЛАВНЫЙ ВЕСТИБЮЛЬ:** галерея «Ниши», го-стиница «Марианская» и космопорт.
- ▶ **B — ГРУЗОВАЯ ПАЛУБА:** грузовые отсеки, грузо-вые лифты, которые ведут в главный вестибюль, и мастерские.
- ▶ **A — ТЕХНИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА:** ядерный реак-тор, его теплоноситель и запасы топлива.

СИСТЕМА А. Р. О. Л. Л. О.

В стены станции «Новгород» встроены десятки терминалов, через которые можно войти в систему А. Р. О. Л. Л. О. Каждый из них оборудован экраном и клавиатурой, а чтобы его запустить, нужна идентификационная карточка.

В А. Р. О. Л. Л. О. хранятся все данные о станции, она же используется для обмена электронными сообщениями. Это библиотека, бортовой журнал, бухгалтерия и система управления станцией в одном. Через терминалы можно переговариваться по видеосвязи: для этого нужно взять приёмник в виде телефонной трубки и набрать нужный номер на клавиатуре. На экране появится изображение другого участника разговора.

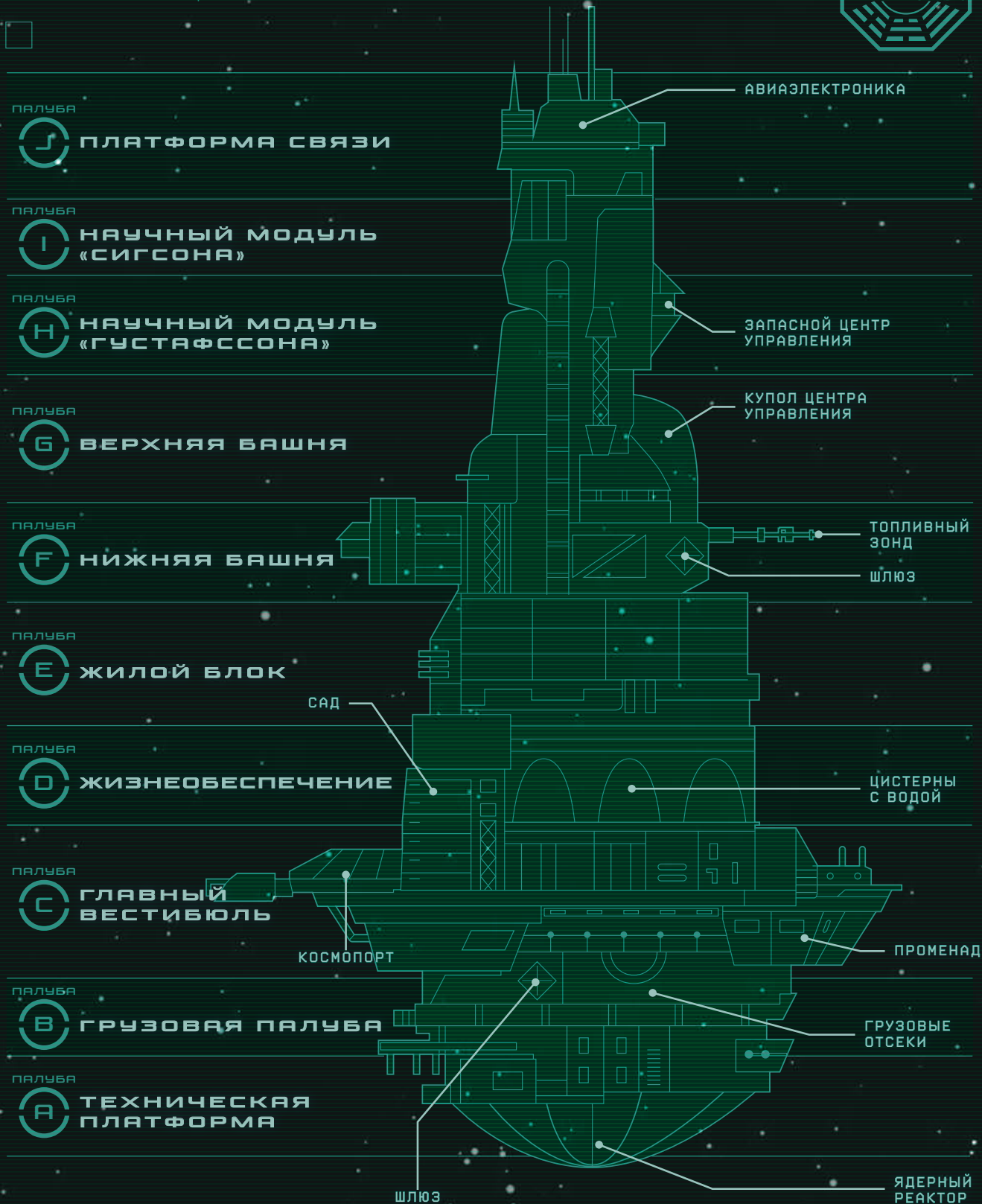
ДРУГИЕ НАЗВАНИЯ СТАНЦИИ

- ▶ Узловая станция
- ▶ Терминал «Коростень»
- ▶ Станция «Карлайл»
- ▶ Платформа КТЗ
- ▶ Станция «Фетида»



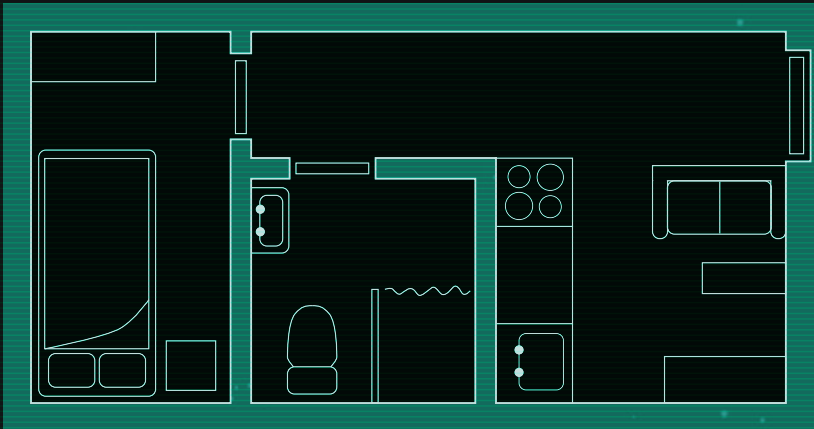
НОВГОРОД – ОПИСАНИЕ

СИГСОН
НОВГОРОД
СТАНЦИЯ



СТАНДАРТНАЯ КАЮТА

СИГЕН
НОВГОРОД
С Т А Н Ц И Я



СИМВОЛЫ

- | | | | |
|--|---|---|--|
|  ШЛЮЗ |  МАСТЕРСКАЯ |  КАЗАРМЫ |  ОРУЖЕЙНАЯ |
|  ЛЕСТНИЦА |  ПЕРЕГОВОРНОЕ УСТРОЙСТВО |  КАЮТА КАПИТАНА |  ЛИФТ |
|  СКАФАНДРЫ |  ТЕРМИНАЛ |  ЦЕНТРАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР |  ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЕ |
|  АПТЕЧКА |  КРИОКАМЕРЫ |  МЕДИЦИНСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ |  ВЕНТИЛЯЦИОННЫЙ КАНАЛ |
|  СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА |  РАДИАЦИЯ | | |

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



1709556

ОБЪЁМ: 23 400 кубометров

ВЫСОТА: 154 метра

ШИРИНА: 81 метр

МОЩНОСТЬ РЕАКТОРА: 3.1 гигаватт

ПАЛУБЫ: 10

ПОСТРОЕНА: 11.5.2130

ПЕРСОНАЛ: 140 человек

ВМЕСТИМОСТЬ: 40 гостевых кают

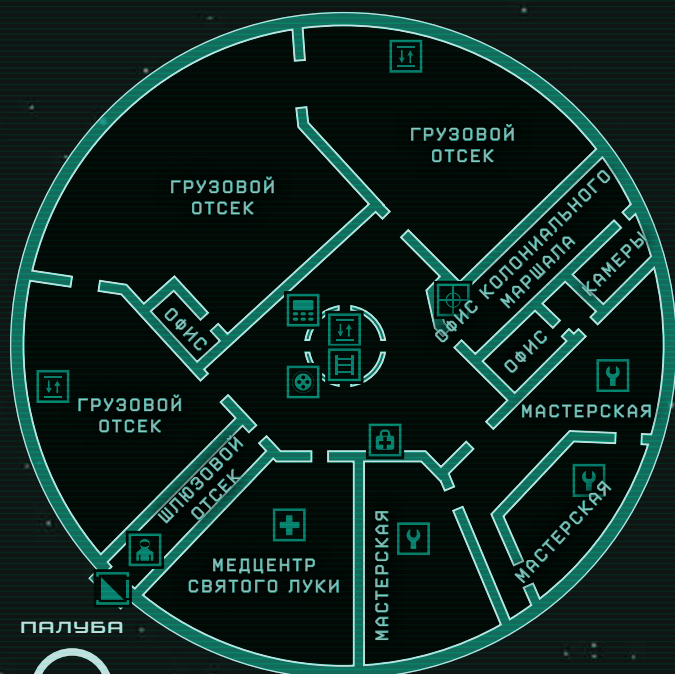
ГРУЗОВЫЕ ОТСЕКИ: 2 100 кубо-
метров

СИГЕЕН

НОВГОРОД

СТАНЦИЯ

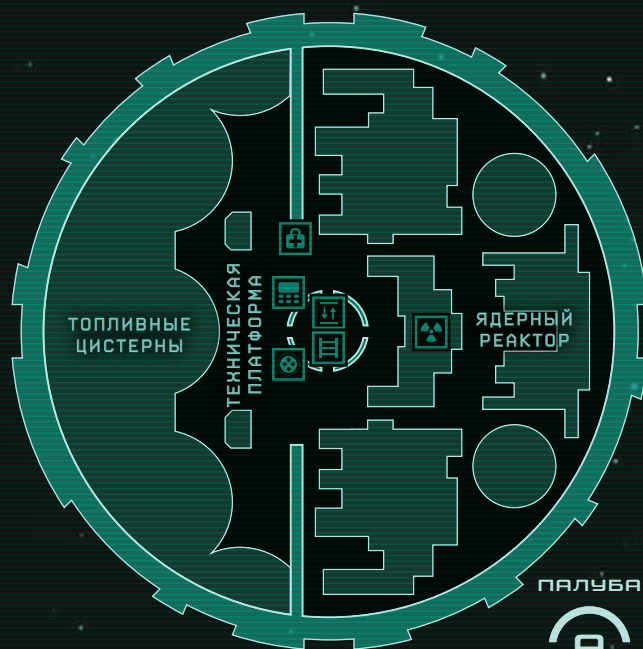
3x3 МЕТРА



ПАЛУБА



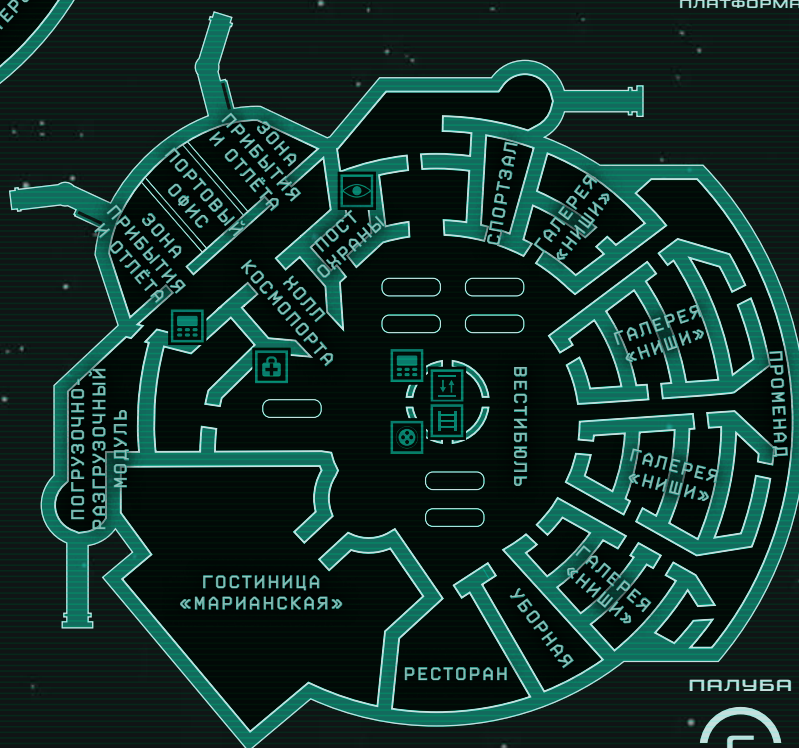
ГРУЗОВАЯ ПАЛУБА



ПАЛУБА



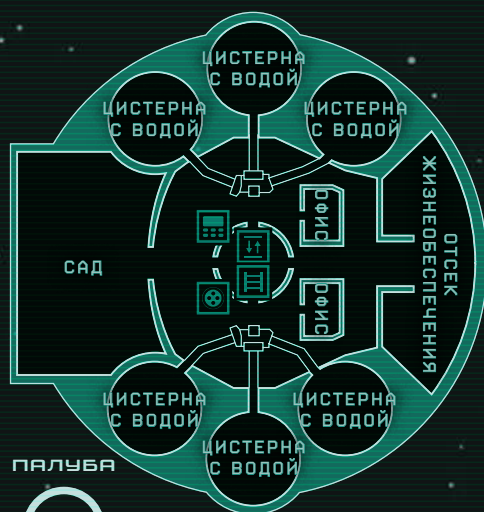
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА



ПАЛУБА



ГЛАВНЫЙ ВЕСТИБУЛЬ

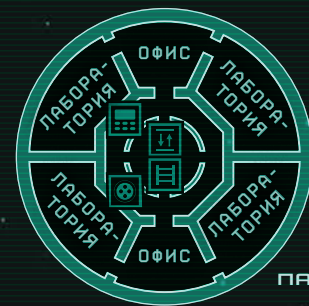
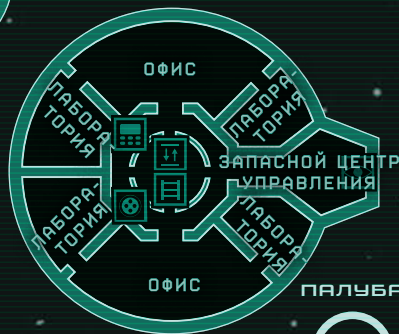
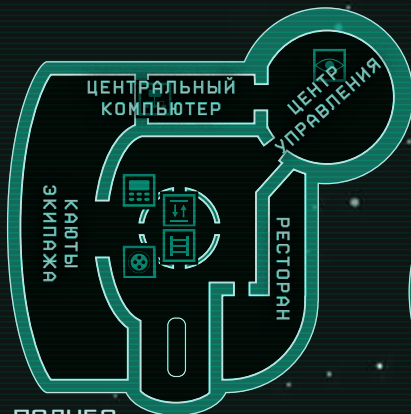
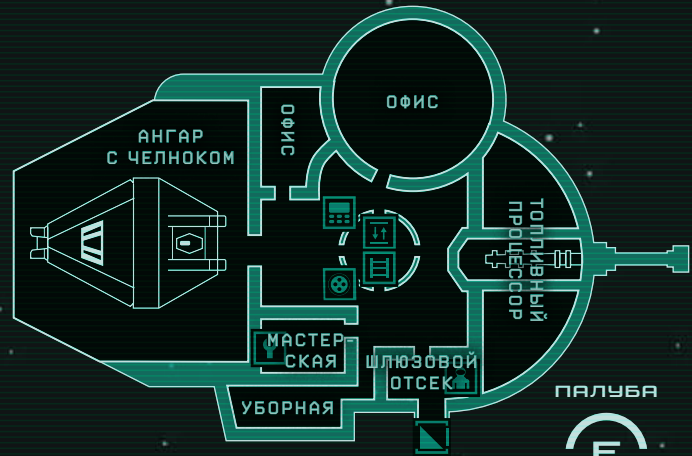


ПАЛУБА



ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ

«НОВГОРОД» — ПАЛУБЫ А–J



ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА. Палуба открытой планировки, где находится термоядерный реактор и вся прилегающая к нему техника. Рядом с цистернами с жидким водородом расположены два поста наблюдения с пультами управления. За реактором стоят два бака с охладителем — жидким калием.

ТОПЛИВНЫЕ ЦИСТЕРНЫ. Здесь хранится жидкий водород, которым заправляют станционный челнок, погрузчики и небольшие корабли гостей. Однако на межзвёздный грузовой топлива тут не хватит.

ЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР. Ядерная электростанция мощностью 3,1 гигаватта. Работает на реакции дейтерий-тритий и снабжает энергией всю станцию.

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК. Три грузовых отсека, где хранятся станционные запасы продовольствия и снаряжения. Сюда на двух грузовых лифтах спускают все палеты и контейнеры из космопорта, а пара колёсных и шагающих погрузчиков составляет их по местам.

ШЛЮЗОВОЙ ОТСЕК. Здесь находится шлюз, ведущий за пределы станции. В отсеке есть зона подготовки к выходу в открытый космос; здесь хранится скафандр и ящики с экипировкой.

ОФИСЫ. Административные офисы открытого типа. Здесь стоят терминалы, соединённые с главным компьютером системы А. Р. О. Л. Л. О.

ОФИС КОЛОНИАЛЬНОГО МАРШАЛА. Кабинет маршала и его заместителя. Неподалёку находится комната для допросов, арсенал оружия и четыре камеры заключения.

МЕДЦЕНТР СВЯТОГО ЛУКИ. Маленькая больничка с четырьмя койками, операционной и смотровой. При ней имеется склад медицинских принадлежностей и аптека.

МАСТЕРСКАЯ. Техническая зона со станками, испытательными стендами, стеллажами, где хранятся запчасти, и, конечно, ремонтным оборудованием.

ХОЛЛ КОСМОПОРТА. Просторный зал со стойками регистрации, справочным бюро и сидениями.

ЗОНА ПРИБЫТИЯ И ОТЛЁТА. За стойкой охраны — два шлюза с залами ожидания. Сюда прилетают и отсюда же улетают гости станции. Кроме того, здесь находится портовый офис.

ПОГРУЗОЧНО-РАЗГРУЗОЧНЫЙ МОДУЛЬ. Грузовой шлюз, через который проходят все контейнеры. Затем их спускают на лифтах в грузовой отсек на палубе В.

ВЕСТИБЮЛЬ. Сердце станции — широкая, просторная площадь, где можно и посидеть, и посмотреть видео на больших экранах. Окружена всевозможными офисами и кафетериями. Неподалёку есть полноценный тренажёрный зал, отдельная уборная и гостиница «Марианская». А напротив космопорта находится галерея «Ниши», где гостей ждут десятки маленьких магазинчиков.

СПОРТЗАЛ. Небольшой тренажёрный зал, куда ходит по большей части только персонал станции.

ПОСТ ОХРАНЫ. Бюро службы безопасности. Здесь всегда сидят два офицера, которые досматривают пассажиров.

ГАЛЕРЕЯ «НИШИ». Десятки магазинчиков, где продаются как товары первой необходимости, так и предметы роскоши: одежда, гаджеты, инструменты, еда, ювелирные изделия, банные принадлежности, обувь, журналы и так далее. Сюда заходят и работники станции, и её гости.

РЕСТОРАН. Любое место, где можно поесть. Обычно это маленький ресторан или кафе — всё зависит от его размеров. На палубе С, прямо рядом с туалетами, стоит закусочная «У Максина». На палубе G можно отыскать место поприличнее — бистро «Хибачи». А на палубе E находится гриль-бар, куда пускают только персонал станции. Этот бар — часть крупной франшизы «Дрифтерс».

ГОСТИНИЦА «МАРИАНСКАЯ». Крошечная гостиница на двадцать мест, где останавливаются гости. В каждом номере есть ванная комната и туалет. В самой гостинице имеется прачечная. Гостей принимают у стойки регистрации, а у администрации есть свой офис.

САД. Гидропонный сад, окружённый большими окнами, через которые прекрасно видно все растения. Однако внутри случайных людей не пускают — это не место для прогулок. Впрочем, овощей и фруктов тут тоже не выращивают. Сад нужен для того, чтобы насыщать кислородом воздух и очищать воду. По сути, это биологическая подмога механическим очистителям.

ЦИСТЕРНЫ С ВОДОЙ. Здесь хранится питьевая вода.

ОТСЕК ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ. Здесь очищают сточные воды из канализации и воздух, а затем их заново пускают в систему.

КАЮТЫ ЭКИПАЖА. Обычные каюты: в каждой есть кровать, уборная, душ, видеофон внутренней связи, стол, шкафы и контейнеры для личных вещей. Здесь же стоит терминал с доступом в сеть А. Р. О. L. L. О., где хранятся записи с многочисленных развлекательных каналов. А в мини-кухне можно приготовить себе нехитрый обед.

ПРОМЕНАД. Место для прогулок, просторное и широкое. В стенах — огромные окна, которые смотрят в черноту космоса.

МИНИМАРКЕТ. Маленький круглосуточный магазинчик для станционного персонала. Рабочие берут здесь еду, а затем готовят её у себя в каютах.

ПРАЧЕЧНАЯ. Здесь стоят стиральные машины и сушилки, которыми пользуется персонал.

ЛАБОРАТОРИЯ. Многофункциональная лаборатория со множеством инструментов и аппаратуры.

ЗАПАСНОЙ ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ. Вспомогательный центр управления на случай чрезвычайных ситуаций. Обычно заперт и не используется.

АВИАЭЛЕКТРОНИКА. Отсеки, где стоит сенсорное оборудование и системы связи.

ОТСЕК ДЛЯ ЗОНДОВ. Отсюда запускают роботизированные научно-исследовательские зонды.

ТОПЛИВНЫЙ ПРОЦЕССОР. Здесь находятся насосы, выкачивающие из танкеров жидкое водородное топливо, и процессоры, которые его перерабатывают.

ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ. «Мозг» всей станции — её командный пункт. Похож на мостик обычного корабля, только очень захламлённый и тесный. Каждую смену здесь находится около шести служащих, и они следят за станцией день за днём. Несколько винтовых лестниц уходят вниз — по ним можно без особого труда спуститься в администрацию или, наоборот, подняться из неё.

АНГАР С ЧЕЛНОКОМ. Здесь стоит станционный челнок «Старкаб». Оставшегося места как раз хватает на его техосмотр и разгрузку.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР. Помещение, где находятся все серверы системы А. Р. О. L. L. О., примыкает к центру управления. Здесь же стоит терминал, который открывает прямой доступ в систему и позволяет вносить в неё коррективы, если необходимо.

УБОРНАЯ. Туалеты с умывальниками для персонала и гостей станции.



СОБЫТИЯ

Здесь ты найдёшь разные неожиданные события, которые могут случиться на станции. Как ими воспользоваться — решать только тебе. Возможно, они просто слегка оживят вашу игру, а может, станут предвестниками близкой беды.

КОРАБЛЬ. Загадочный корабль остановился неподалёку от станции, и за его экипажем отправили челнок. Но на станции этот экипаж так и не появился — ну или никто его не видел. Что же случилось? А вот что: на самом деле на борту судна, принадлежащего, к слову, компании «Вейланд-Ютани», людей и не было. Во всяком случае живых. Всех убил поддёргивающийся и очень нервный андроид (ранняя модель от «Гипердайн», 120-A2): его свёл с ума приказ свыше. Приказ этот был очень прост: во что бы то ни стало не допустить того, чтобы кто-нибудь узнал о задании, на которое отправили команду корабля. Учёные из лаборатории «Сигсона» забрали андроида Глинна, чтобы как следует изучить, а все тела в скором времени выкинут в космос. Что касается самого задания, то оно по-прежнему окутано мраком тайны — или же строго-настрого засекречено.

ТАЙНЫ И СЕКРЕТЫ. Герои случайно раскрывают некую тайну, одну из тех, которые хранит в себе станция. К примеру, они узнают о секретных экспериментах с А. Р. О. L. L. О. (см. информацию о докторе Алисии Свенсон, стр. 369). Как же поступит команда? Быть может, герои захотят нажиться на том, что знают? Но без рисков никуда — и, возможно, штрафами и даже тюрьмой дело не ограничится. Придётся поставить на кон собственные жизни.

ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ. К героям подходит пилот и просит о помощи. Его приятеля — бортинженера — арестовали за пьяную драку в баре. Скорее всего, он теперь не успеет на борт своего корабля, а это наверняка будет стоить ему работы. Быть может, ребята отвлекут маршалов, пока пилот освобождает инженера из камеры на палубе В? Разумеется, не бесплатно. Им щедро заплатят — речь идёт о тысячах долларов. Но чего герои не знают, так это того, что пилот лжёт. На самом деле инженер хочет дать показания против своих нанимате-

лей, а пилоту приказали убить его. Если персонажи согласятся, пилот сделает то, что намеревался, а потом исчезнет без следа. А героям придётся расхлёбывать.

ПОДКОВЁРНЫЕ ИНТРИГИ. У одного из героев что-то крадут из номера — возможно, пистолет, или камеру, или фонарик, или сумку. А потом пропадает ещё что-нибудь, например с корабля или из номера другого персонажа. Похоже, кто-то целенаправленно их преследует. Но зачем? И для чего ему нужны все эти вещи? Чтобы изловить злоумышленников, героям придётся работать с маршалом Отакой. Маршал меж тем занят ещё и другим расследованием: станцию наводнили антисигсоновские граффити. На борту «Новгорода» находится агент под прикрытием, нанятый корпорацией «Вейланд-Ютани». Он уверен, что персонажи воровали у его компании информацию и продавали конкурентам — возможно, прямо здесь, на станции. Чтобы попасть на борт их корабля, который стоит неподалёку от «Новгорода», он шантажом вынудил одного из пилотов челнока помочь ему. Агент считает, что герои прячут носители информации среди своих личных вещей — вот откуда все эти пропажи. Ну а вскоре с персонажами связывается другой агент, уже от компании «Сигсон»: он хочет выкупить у них ту самую информацию. Да-да, в «Сигсоне» тоже верят, что герои занимались промышленным шпионажем — и, возможно, не так уж в обеих компаниях и не правы. Так или иначе, дело принимает серьёзный и даже опасный оборот.

ЗАБАСТОВКА. Космопорт закрыт — грузчики воюют с руководством и объявили забастовку. Люди в Вестибюле понемногу начинают нервничать и поднимать шум. А за закрытыми дверями идут серьёзные разговоры. Старший грузчик Мэллори Борн отстаивает права своих людей. Меж тем на станции есть кое-кто, кто был бы вовсе не против её покинуть — и чем быстрее, тем лучше. Возможно, это преступники. Захотят ли герои им подсобить? Что ещё может приключиться в это непростое время на станции, полной перепуганных людей? И как справляется с ситуацией маршал? ■

МЭЛЛОРИ БОРН**(Старший грузчик)**

Мэллори получила должность довольно внезапно, что удивило и не обрадовало её коллег-мужчин. Но Мэллори оказалась крепким орешком: сходу пригрозила уволить всех несогласных. Теперь она правит в грузовых отсеках стальной рукой — а когда руководство пытается обижать её коллег, она тут же приходит на выручку. Мэллори следит, что творится в её королевстве: видит каждый груз и каждый корабль и подмечает все несостыковки. И, конечно, её внимание привлекли подозрительные сигсоновские контейнеры и загадочные рейсы, которые никто не вносит в журналы. Уж она-то знает: на станции что-то нечисто.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 2**ЗДОРОВЬЕ: 4****НАВЫКИ:** тяжёлая техника 4, выносливость 3, лидерство 1, ближний бой 1**ДОСТОИНСТВО:** стальные нервы**СНАРЯЖЕНИЕ:** технический ключ, ручка-фонарик, перчатки**ДОКТОР АЛИСИЯ СВЕНСОН****(Учёный компании «Сигсон»)**

Доктор Свенсон — талантливый инженер. Она специализируется на электронике и кибернетике и помогала переводить станцию «Новгород» с устаревшей системы TYPHON на суперсовременную A.P.O.L.L.O. Но почти никто не знает, что здесь и сейчас, на этой станции, доктор работает над биоэлектрическим искусственным интеллектом, и A.P.O.L.L.O. — это своего рода полигон, где проходит испытания новейшая серия компьютеров от «Сигсона». Проект этот полностью засекречен. Доктор Свенсон любит свою работу всей душой и пойдёт на многое, чтобы довести её до конца. При этом она не доверяет руководителю проекта — профессору Арнальду Кинесу — и считает его некомпетентным. Свенсон мечтает занять его место, чтобы вся слава и почести за разработку новой версии A.P.O.L.L.O. достались ей.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 5, ЭМПАТИЯ 3**ЗДОРОВЬЕ: 2****НАВЫКИ:** наблюдательность 3, влияние 3, проворство 2, информатика 4**ДОСТОИНСТВО:** научный интерес**СНАРЯЖЕНИЕ:** прибор диагностики**СЕРГЕЙ МОРОЗОВ****(главный инженер)**

Главный инженер станции вечно ходит угрюмым и мрачным, но трудиться готов до седьмого пота. Его команда буквально работает на износ: отслеживает все неисправности, каждый день проводит техобслуживание, меняет деталь за деталью и отправляет их на профилактические испытания. Под его началом находится отдел из двадцати инженеров и техников. Единственный минус Морозова — он любит совать нос не в свои дела: считает, будто его касается всё, что происходит на станции. Его начальство с этим не согласно, да и главы других отделов от него не в восторге.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3, ЛОВКОСТЬ 2, СМЕКАЛКА 4, ЭМПАТИЯ 2**ЗДОРОВЬЕ: 3****НАВЫКИ:** тяжёлая техника 4, информатика 2, ближний бой 1, выносливость 2, лидерство 2**ДОСТОИНСТВО:** бунтарь**СНАРЯЖЕНИЕ:** технический ключ, ручка-фонарик, планшет «Сигсон P-DAT»**ДЖОНАТОН ОТАКА****(Маршал)**

Джонатону Отаке уже далеко за 40, и «Новгород» — седьмая его станция. В своём деле он не знает равных — и особенно хорошо ему удаётся натаскивать помощников на работу во Внешнем Кольце: он учит их справляться со всеми вызовами, которые этот полудикий край бросает маршалу. Джонатон помнит все имена и знает, кто чем занят на самом деле. Если когда-нибудь враги придут по его душу, то на защиту маршала встанет половина станции.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, ЛОВКОСТЬ 3, СМЕКАЛКА 5, ЭМПАТИЯ 4**ЗДОРОВЬЕ: 4****НАВЫКИ:** информатика 1, наблюдательность 4, медпомощь 2, дистанционный бой 2, ближний бой 2**ДОСТОИНСТВО:** всё будет хорошо**СНАРЯЖЕНИЕ:** револьвер «Магnum 357», фонарик, наручники, помповый дробовик «Армат» 12-го калибра



П О С Л Е Д Н И Й Д Е Н Ь Н А Д Е Ж Д Ы

Горе человеку, чьё сердце не познало <...> надежды.

АКСЕЛЬ ХЕЙСТ

Надежда Хадли — это небольшая колония, расположенная на луне LV-426. Её основали в 2157 году, и здесь находится атмосферный процессор и научные лаборатории, а также развивается горнодобывающая промышленность. Надежда Хадли стала домом для первых поселенцев, к 2179 году в ней живёт 158 колонистов и даже родились первые дети. Огромные процессоры изменили атмосферу луны: теперь на ней можно худо-бедно дышать, хотя плотные облака всё ещё низко висят над землёй, а электрические бури раздирают небо. Небо здесь всегда хмурое и тёмное, словно ночью. Даже когда солнце восходит над горизонтом, его обычно сразу скрывает гигант Кальпамос — планета, вокруг которой вращается LV-246.

Некоторые считали, что строительство колонии было неразумным и неоправданным шагом. В 2157 году луна Кальпамоса даже не была нанесена ни на какие звёздные карты, а условия на ней обещали превратить жизнь поселенцев в нескончаемую борьбу за выживание. Да и сама поверхность луны выглядела так, словно этот мир не просто не ждал гостей — он их и на порог бы не пустил. Тем не менее кто-то в корпорации «Вейланд-Ютани» решил выделить деньги на этот проект и дал ему зелёный свет — так появилась Надежда Хадли. Руководил всем Эл Симпсон, который быстро взялся за дело, а коло-

нисты понемногу научились приспосабливаться под все причуды LV-426. Все вместе они добились успеха — недружелюбный мир стал их домом.

«Последний день Надежды» рассказывает историю последних часов Надежды Хадли от лица пяти колонистов. Этот сюжет призван показать, что представляет собой режим кино в игре «Чужой». Вы сразу окажетесь в самой гуще событий и возьмёте на себя роли уже готовых персонажей, у каждого из которых будет личная цель, приятель и соперник. Вот только задача у них одна на всех. Она проста, но в то же время невероятно тяжела: улететь с LV-426 живыми.

Этот короткий сюжет займёт у вас столько же времени, сколько занял бы последний акт в стандартном сценарии из трёх актов, то есть не более двух часов. Его задача — познакомить игроков с кинематографическими сценариями. Если вам понравится и вы захотите большего, то к вашим услугам «Колесница богов» — самостоятельный полноценный сценарий авторства Эндрю Гаски, который продлится куда дольше.

Прежде чем история начнётся, твои игроки должны выбрать персонажей, роли которых они на себя возьмут. Если они затрудняются выбрать, предложи им вытянуть жребий. Затем зачитай небольшую вводную «В чём дело, „Мать“?».

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Всё было хорошо до тех пор, пока корпорация не отравила своего человека на LV-426, чтобы проверить легенду Эллен Рипли о загадочном инопланетном корабле, на который она якобы наткнулась со своей командой. Зачем именно они её туда послали, хотя до этого упекли Эллен в дурдом, неизвестно: быть может, так проявилось двуличие, которым отличаются все крупные корпоративные шишки, а может, это просто какой-нибудь начальник сгруппил. Неважно. А вот что важно, так это то, что Надежде Хадли теперь не позавидуешь. После того как сюда вернулся Расс Джорден, которому «посчастливилось» близко познакомиться с личным захватом, руководитель Симпсон отправил к кораблю ещё больше людей, чтобы выяснить, с чем же столкнулся его подчинённый. Их тоже заразили. Всех.

Вскоре Джордену пришёл конец: грудолом пробил себе дорогу на свет и растворился в недрах

базы, где принялся расти. Затем к нему присоединились другие. Чужих вёл инстинкт: они должны были построить улей, наловить жертв и превратить их в овоморфов — всё для королевы, которая рано или поздно должна была появиться на свет. Спустя всего несколько дней в колонии обитал уже добрый десяток трутней. Некоторые колонисты пытались бежать, но их поймали и притащили к Процессору-1, где их тела дали начало новой, чужой жизни.

Спустя некоторое время в колонию прибыла инспекторская группа от «Вейланд-Ютани» под руководством Миранды Рейнольдс. Когда они увидели, что тут творится, то тут же начали готовить свой челнок к отлёту — и быстро. Уцелевшие колонисты вооружились всем, что смогли отыскать, и забаррикадировались в подземном хранилище. Они надеются, что смогут одолеть врага числом.

В ЧЁМ ДЕЛО, «МАТЬ»?

Надежда Хадли — колония, которая существует на средства Соединённых Америк и компании «Вейланд-Ютани». Местные поселенцы делят всех людей на своих и чужих, что неудивительно, учитывая, что все чужие — это, как правило, представители корпорации, которые смотрят на работяг сверху вниз и не пытаются это скрывать. Несмотря на эту маленькую деталь, дела в колонии до сей поры шли хорошо. Поселенцы понимали, какие возможности для них здесь открываются. Впрочем, и про риск они помнили.

Четыре дня назад сюда принесли Расса Джордана, который заразился какой-то дрянью. Он довольно быстро скончался, а из его тела выбрался странный змееподобный паразит, который тут же сбежал в недра колонии. Сотрудникам охраны так и не удалось изловить тварь, а вскоре непонятным образом похожую заразу подцепили ещё несколько человек. Пошёл слух, будто некоторые из них умерли точно так же, как и Джордан, и что по базе теперь ползает куда больше чудищ, чем готов признать Эл Симпсон. Он всё вещает и вещает по внутренней связи — призывает сохранять спокойствие.

Впрочем, что бы там ни творилось, работа есть работа, и её нужно выполнять. Двадцать четыре часа назад ваша команда отправилась к Процессору-9: провести плановое техническое обслуживание. Для вас это отличный шанс сбежать с базы и пересидеть в тихом месте до тех пор, пока всё не уляжется, чему вы искренне рады. Ну а потом, спустя всего десяток километров, тягач Синглтон вдруг издаёт жуткий скрежет и благополучно выпускает дух. Кажется, вы приехали. Вы

тут же связываетесь с базой, и та отвечает: сидите и ждите. Как только у кого-нибудь появится время, вам придут на выручку — но не раньше.

В ожидании вы принимаетесь болтать о том, что же происходит на базе, и о челноке «Вейланд-Ютани», который прилетел незадолго до того, как вы уехали. На нём прибыли инспекторы под руководством представителя компании Миранды Рейнольдс и научного консультанта Теодора Комиски. Сигг заявил, что подслушал их разговоры: они шептались, что нужно как можно скорее подготовить челнок и улетать с базы — да так, чтобы никто ничего не заподозрил. Как вы понимаете, Рейнольдс и Комиски — единственные, кто может поднять челнок в воздух: только у них есть ключ-карты, без которых он попросту не взлетит. Насколько вам известно, именно Рейнольдс велела Джордану отправиться в то страшное место, где он подцепил свою заразу. А теперь эти толстосумы хотят свалить и бросить вас — простых работяг — расхлёбывать кашу, которую сами же и заварили. Нет, так дела не делаются. Собственно, а что мешает вам отобрать у них ключи и улететь самим? А вот они пусть сидят тут и разбираются со своими тварями.

Прошёл день. За вами никто не приехал. Да чего там, с вами даже не связались. Вы, конечно, и сами попытались установить с базой контакт — но тщетно. Всё, что ловит ваш коммуникатор, — это искажённые обрывки каких-то сообщений. Порой в них слышна паника. Похоже, помощи ждать не стоит. Что ж, единственное, что вам остаётся, — это вернуться назад пешком и своими глазами увидеть, какого чёрта творится в колонии.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

На следующих страницах ты найдёшь описание пяти готовых персонажей, созданных специально для этого сценария. Один из них — Холройд — андроид, принадлежащий «Вейланд-Ютани». Правила, по которым разворачивается для него игра, несколько отличаются от стандартных; они описаны на странице 29. Прежде чем начинать игру, распечатай или скопируй бланки персонажей и внеси в них все нужные данные. В конце этой книги ты найдёшь

незаполненную форму, а её электронную версию можно бесплатно скачать с сайта «Студии 101». Если в игре участвуют меньше пяти игроков, оставшиеся персонажи становятся персонажами ведущего.

Помимо персонажей игроков, на этих страницах также описаны два персонажа ведущего: Теодора Комиски и Уэс Остерман. Кроме того, в истории появится несколько ксеноморфов ХХ121 — их параметры приведены в главе 11.

МАКВИР, КОМАНДИР



ПОЛНОЕ ИМЯ: Дженис Маквир

ДОЛЖНОСТЬ: профсоюзный лидер

ВОЗРАСТ: 42

ХАРАКТЕР: любит лезть не в свои дела

Ты лидер профсоюза и представитель Колониального правительства. Ты относишься к работе весьма серьёзно и, конечно, ожидаешь того же самого от своих товарищей. Ублюдки из «Вейланд-Ютани» и так стоят у всех над душой, а над тобой в особенности. А если ещё и рабочие не будут с тобой сотрудничать, то никакой надежды попросту не останется. Хорошо, что на некоторых, вроде Синглтон, всегда можно положиться, что бы ни случилось. А вот от Хирша и Холройда ты бы избавилась при первой возможности.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3, ЛОВКОСТЬ 2, СМЕКАЛКА 4, ЭМПАТИЯ 5

ЗДОРОВЬЕ: 3

НАВЫКИ: проворство 1, дистанционный бой 1, наблюдательность 2, информатика 1, лидерство 3, влияние 2

ДОСТОИНСТВО: служебное положение

ТАЛИСМАН: идентификационная карточка

СНАРЯЖЕНИЕ: нож, крепёжный пистолет «Ватацуми» (4 выстрела)

ПРИЯТЕЛЬ: Синглтон

СОПЕРНИК: Хирш

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ: пусть ты этого и не показываешь, но ты любишь Надежду Хадли и её жителей. А теперь твои друзья умирают, и корпоративные крысы должны заплатить за то, что сделали. Агент Рейнольдс и её научная шавка Комиски ответят за свои преступления

ХИРШ, БЫВШИЙ МОРПЕХ



ПОЛНОЕ ИМЯ: Морган Хирш

ДОЛЖНОСТЬ: уборщик

ВОЗРАСТ: 39 лет

ХАРАКТЕР: религиозный

Ты мыл полы в Надежде Хадли с первых дней её основания. Ты знаешь о ней практически всё. Годы назад ты дезертировал из морской пехоты и спрятался здесь, в колонии. Уже тогда ты знал, что Надежда Хадли станет тебе домом до конца твоих дней. Единственное, что тебе тут не нравится, — это Маквир. Она твой босс и напоминает об этом при всяком удобном случае. Да и юная Синглтон тебя невзлюбила.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 5, ЛОВКОСТЬ 3, СМЕКАЛКА 3, ЭМПАТИЯ 3

ЗДОРОВЬЕ: 5

НАВЫКИ: тяжёлая техника 1, ближний бой 3, выносливость 2, проворство 1, дистанционный бой 2, выживание 1

ДОСТОИНСТВО: весельчак

ТАЛИСМАН: крест на шее

СНАРЯЖЕНИЕ: резак (запас электроэнергии 3)

ПРИЯТЕЛЬ: Сигг

СОПЕРНИК: Маквир

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ: некоторые люди сражаются с внутренними демонами, а тебе послали этих тварей, чтобы испытать твою веру в Господа. Пусть все они сгорят от твоих рук. Пусть Сатана увидит, кто здесь главный

СИНГЛТОН, ПИЛОТ



ПОЛНОЕ ИМЯ: Ханна Синглтон

ДОЛЖНОСТЬ: водитель тягача

ВОЗРАСТ: 32

ХАРАКТЕР: независимый

Сколько ты себя помнишь, ты всегда полагалась только на себя. Если твои бесполезные родители и смогли тебя чему-то научить, так это тому, что жизнь — жестокая штука, и выживает в ней сильнейший. Ты готова пойти по головам, чтобы добиться успеха. Что ж тут такого, если придётся поступиться парой-тройкой моральных принципов? У тебя есть приказ из головного офиса, так что будь добра, притворись, что тебе нравится Маквир и не нравится Хирш.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, ЛОВКОСТЬ 5, СМЕКАЛКА 2, ЭМПАТИЯ 3

ЗДОРОВЬЕ: 4

НАВЫКИ: тяжёлая техника 1, ближний бой 1, дистанционный бой 2, проворство 2, пилотирование 2, информатика 1, лидерство 1

ДОСТОИНСТВО: лихач

ТАЛИСМАН: игрушечный динозавр

СНАРЯЖЕНИЕ: датчик движения (запас электроэнергии 5), табельный пистолет M4A3 (одна обойма)

ПРИЯТЕЛЬ: Маквир

СОПЕРНИК: Хирш

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ: ты — агент «Вейланд-Ютани» под прикрытием. Об этом не знает даже Холройд — андроид компании. Кстати, его подозревают в неподчинении, так что приглядывай за ним. А ещё нельзя допустить утечки информации о том, что творится в колонии. Даже если это значит, что придётся пожертвовать так называемыми «друзьями», если они попробуют сбежать

СИГГ, УЧЁНЫЙ



ПОЛНОЕ ИМЯ: Сонни Сигг

ДОЛЖНОСТЬ: лаборант

ВОЗРАСТ: 29

ХАРАКТЕР: пыливый

Ты любишь свою работу. Очень. Но вот незадача: тебе на голову свалились эти учёные из «Вейланд-Ютани»: прилетели сюда с инспекцией и смотрят на тебя сверху вниз. Надежда Хадли — не более чем краткая остановка на твоём пути к чему-то большему и лучшему. Тебе нравится Хирш своей непредвзятостью, но вот эта Маквир ведёт себя так, словно она тут хозяйка, а ты простой слуга.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2, ЛОВКОСТЬ 4, СМЕКАЛКА 4, ЭМПАТИЯ 4

ЗДОРОВЬЕ: 2

НАВЫКИ: наблюдательность 2, информатика 3, медпомощь 2, влияние 1, проворство 2

ДОСТОИНСТВО: исследование

ТАЛИСМАН: лабораторный халат

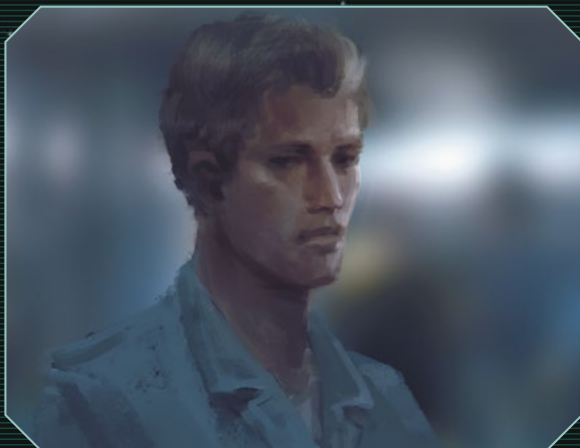
СНАРЯЖЕНИЕ: аптечка

ПРИЯТЕЛЬ: Хирш

СОПЕРНИК: Маквир

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ: команда из «Вейланд-Ютани» враз умерит свой гонор, если ты сумеешь обойти её специалистов и первым привезти компании эту странную новую форму жизни. Тебе всего-то и нужно, что добыть один живой образец и улететь с LV-426. Ещё посмотрим, кто будет смеяться последним

ХОЛРОЙД, РАБОТЯГА



ВОЗРАСТ: выглядит на 30 лет

ДОЛЖНОСТЬ: механик

ХАРАКТЕР: трудолюбивый

Ты андроид компании «Вейланд-Ютани». Ты уже два года работаешь на LV-426 техническим специалистом. Все знают тебя как безотказного работягу, который берётся за любую задачу. Ты стараешься поладить со всеми жителями колонии, и у тебя это, в общем-то, получается. Вот только Сигг мог бы и пореже без дела болтаться, а Маквир почему-то тебя недолюбливает.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 7, **ПРОВОРСТВО** 6, **СМЕКАЛКА** 4, **ЭМПАТИЯ** 3

ЗДОРОВЬЕ: 7

НАВЫКИ: тяжёлая техника 3, выносливость 1, дистанционный бой 1, проворство 1, выживание 1, информатика 2, медпомощь 1

ДОСТОИНСТВО: здоровяк

ТАЛИСМАН: отсутствует

СНАРЯЖЕНИЕ: ремкомплект для электроники, часы «Самани» серии E

ПРИЯТЕЛЬ: Хирш

СОПЕРНИК: Сигг

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ: ты знаешь об инопланетном корабле и о том, зачем сюда прибыла Миранда. Ты должен прикрыть её, но тебя мучает совесть и чувство вины за то, что происходит в колонии. Ты должен спасти товарищей любой ценой. Даже если придётся пожертвовать собой

ТЕОДОРА КОМИСКИ (ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

ВОЗРАСТ: 41

РОД ЗАНЯТИЙ: учёный

Комиски долгие годы занимала должность главной научной сотрудницы в команде Миранды. Поначалу ей не раскрыли всей правды о ситуации на LV-426, но она сразу же поддержала проект, как только обо всём узнала. Она не поверила в сказки о чудесах, но это оказались не сказки, а суровая реальность. И теперь Комиски не знает, что делать.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2, **ЛОВКОСТЬ** 4, **СМЕКАЛКА** 5, **ЭМПАТИЯ** 3

ЗДОРОВЬЕ: 2

НАВЫКИ: выносливость 1, наблюдательность 2, информатика 2, лидерство 1, медпомощь 3, пилотирование 1

ТАЛАНТЫ: учёный

СНАРЯЖЕНИЕ: отсутствует

УЭС ОСТЕРМАН (ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

ВОЗРАСТ: 49

РОД ЗАНЯТИЙ: работяга

Остерману невероятно трудно удержаться на достойной работе, и Надежда Хадли была для него буквально последним шансом. Чтобы заработать на жизнь, он следит за системами отопления и исправляет все неполадки. Когда ему приказали вернуться в свою квартиру, он проявил свой нрав во всей красе и заявил: «Катитесь ко всем чертям, я — в бар к Билли».

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4, **ЛОВКОСТЬ** 3, **СМЕКАЛКА** 4, **ЭМПАТИЯ** 3

ЗДОРОВЬЕ: 4

НАВЫКИ: тяжёлая техника 3, ближний бой 2, выносливость 2, информатика 1, влияние 1, проворство 1

ДОСТОИНСТВО: здоровяк

СНАРЯЖЕНИЕ: отсутствует

НАЧАЛО ДЕЙСТВИЯ

Сюжет начинается с того, что команда, пошатываясь от усталости после долгого пути, заваливается в западный шлюз (см. раздел «Помещения» ниже). Вдалеке слышен голос, раздающийся из динамиков внутренней связи. За помехами они могут разобрать следующее: *«Срочное сообщение! В целях безопасности все колонисты должны немедленно собраться в главном подземном хранилище!»* После нескольких повторов сообщение обрывается с противным электрическим треском. Если персонажи попытаются использовать внутреннюю связь, то не получают ответа.

В мёртвой тишине команда слышит звук выстрела, а потом по вентиляции до них доносится чей-то крик: где находится этот человек — неизвестно (+1 к **УРОВНЮ СТРЕССА**). Если герои попробуют отыскать кого-нибудь, кто смог бы им помочь —

учёных, сотрудников службы безопасности, Симпсона и прочее руководство, — то не найдут никого. Все куда-то запропастились.

Происходит что-то неладное, и пора уже думать, как бы отсюда смыться. Игрокам нужно сосредоточиться на том, чтобы отыскать представителя компании Рейнольдс или доктора Комиски, у которых есть карты-ключи от челнока. Персонажи знают, где их, скорее всего, можно найти — в служебных помещениях, которые располагаются в блоках С2 и Е2.

Позволь игрокам свободно исследовать базу, но если они вдруг собьются с пути или растеряются, то не стесняйся подталкивать их в сторону поисков Рейнольдс и Комиски. Игра разворачивается по правилам скрытного передвижения. По базе рыскает несколько **НЕАКТИВНЫХ** ксеноморфов — подробнее о них рассказано ниже. ■

СПРЯТАВШИЕСЯ КСЕНОМОРФЫ

Когда игра начинается, на базе уже прячется несколько ксеноморфов ХХ121* (подробнее о них рассказано в главе 11). Ниже перечислены области, где они находятся. Все они изначально **НЕАКТИВНЫ**, но становятся **АКТИВНЫМИ**, как только замечают героев. Ну или когда ты хочешь заставить игроков понервничать. Подробнее о скрытном передвижении рассказано на странице 85.

- ▶ Трутень в блоке А рядом с северным шлюзом.
- ▶ Разведчик в каютах командного состава в блоке В2.
- ▶ Лицехват в вентиляционных шахтах блока С1.
- ▶ Трутень в блоке Е1 неподалёку от южного шлюза.
- ▶ Лицехват в блоке Е2, запертый в медотсеке (с доктором Комиски).
- ▶ Трутень на выходе из бара «У Билли».
- ▶ По ходу развития сюжета можно ввести в него ещё ксеноморфов (смотри раздел «События»).

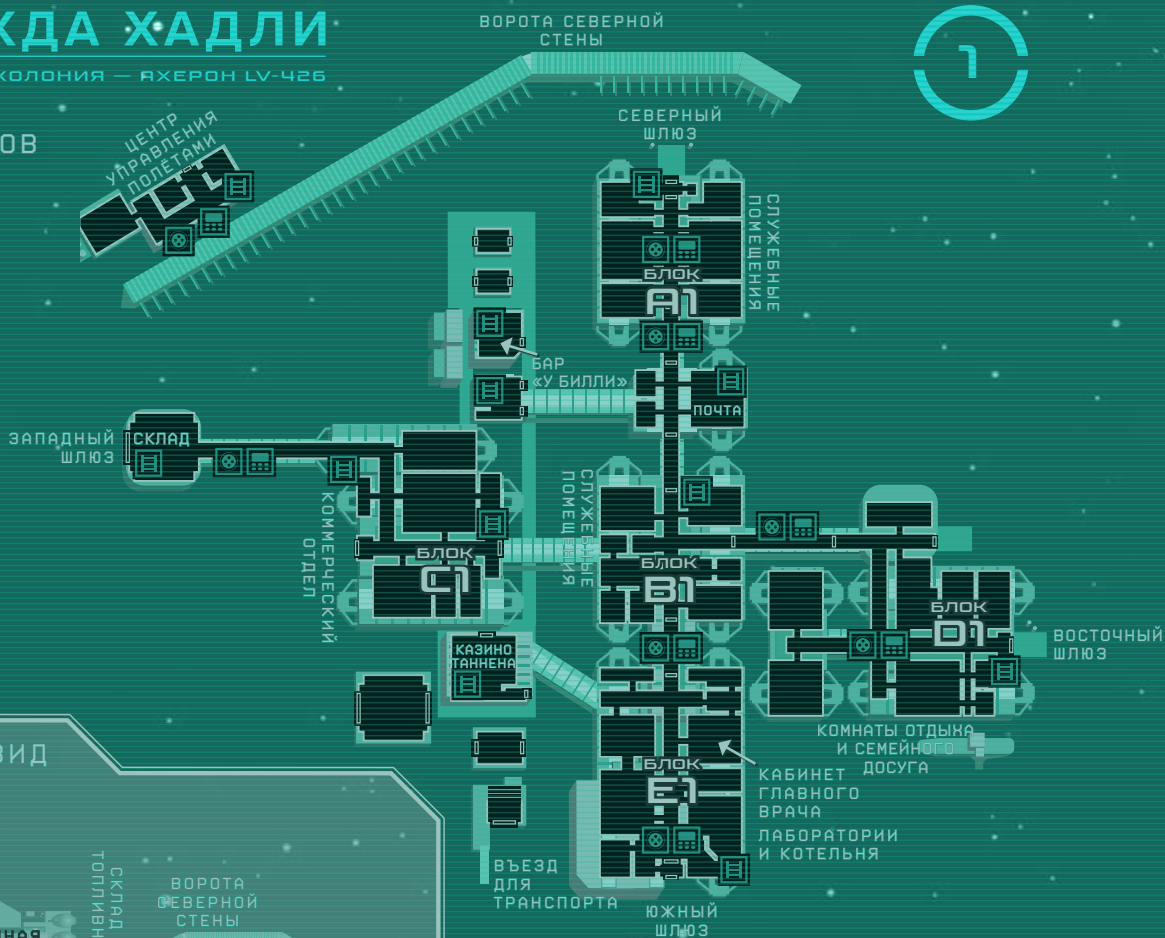
НАДЕЖДА ХАДЛИ – 1-Й ЭТАЖ

НАДЕЖДА ХАДЛИ

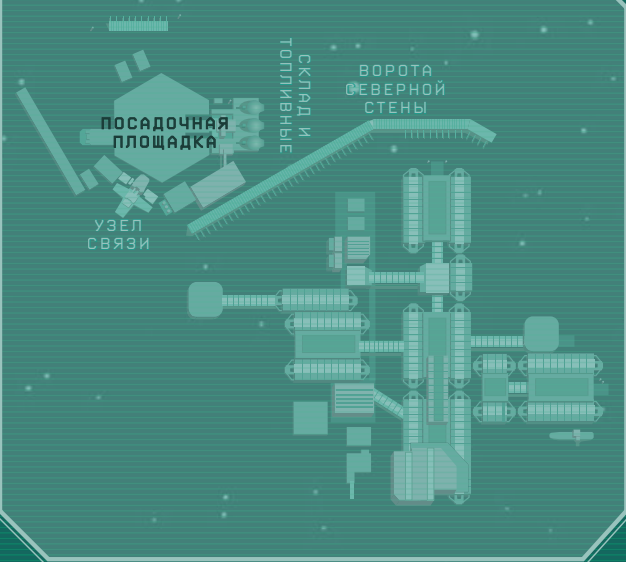
ПЛАНЕТАРНАЯ КОЛОНИЯ — АХЕРОН LV-426

5×5 МЕТРОВ

ЭТАЖ



ОБЩИЙ ВИД



СИМВОЛЫ



ЛЕСТНИЦА



ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЕ



АПТЕЧКА



ПЕРЕГОВОРНОЕ
УСТРОЙСТВО



ТЕРМИНАЛ



МЕДИЦИНСКАЯ
ЛАБОРАТОРИЯ



МАСТЕРСКАЯ



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ
КОМПЬЮТЕР



ОРУЖЕЙНАЯ

НАДЕЖДА ХАДЛИ — 2-Й ЭТАЖ

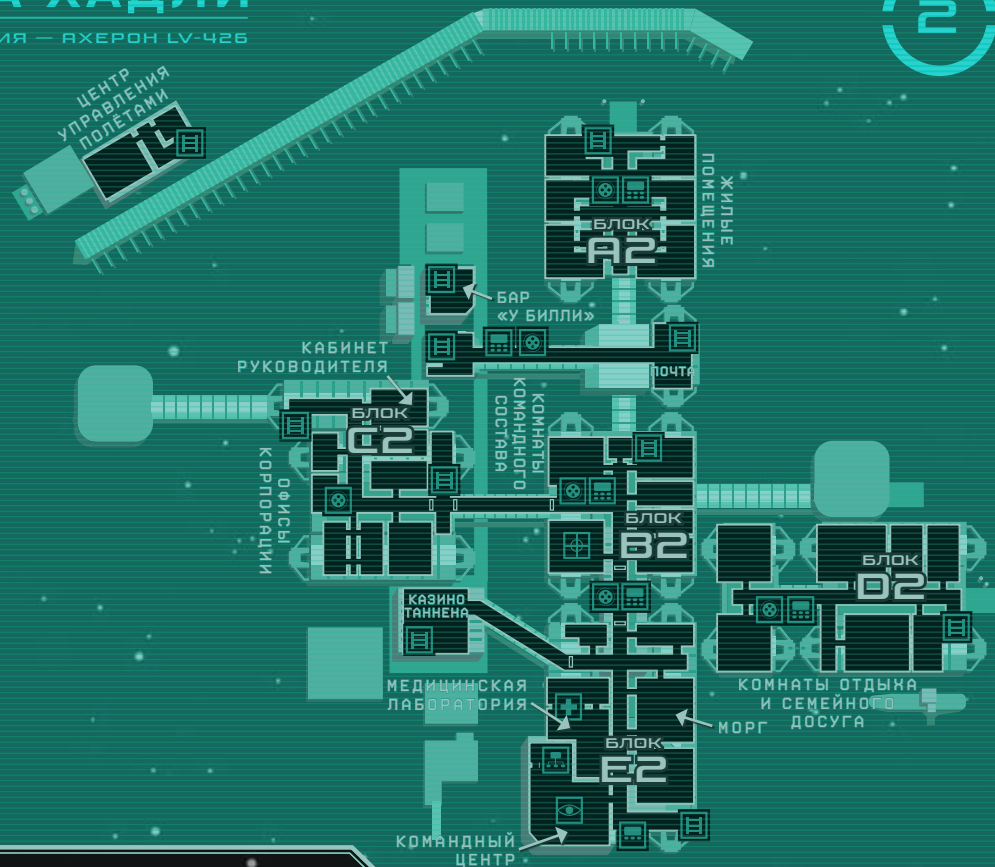
НАДЕЖДА ХАДЛИ

ПЛАНЕТАРНАЯ КОЛОНИЯ — АХЕРОН LV-426

5×5 МЕТРОВ

ЭТАЖ

2



НАДЕЖДА ХАДЛИ — ПОДЗЕМНЫЙ ЭТАЖ 1

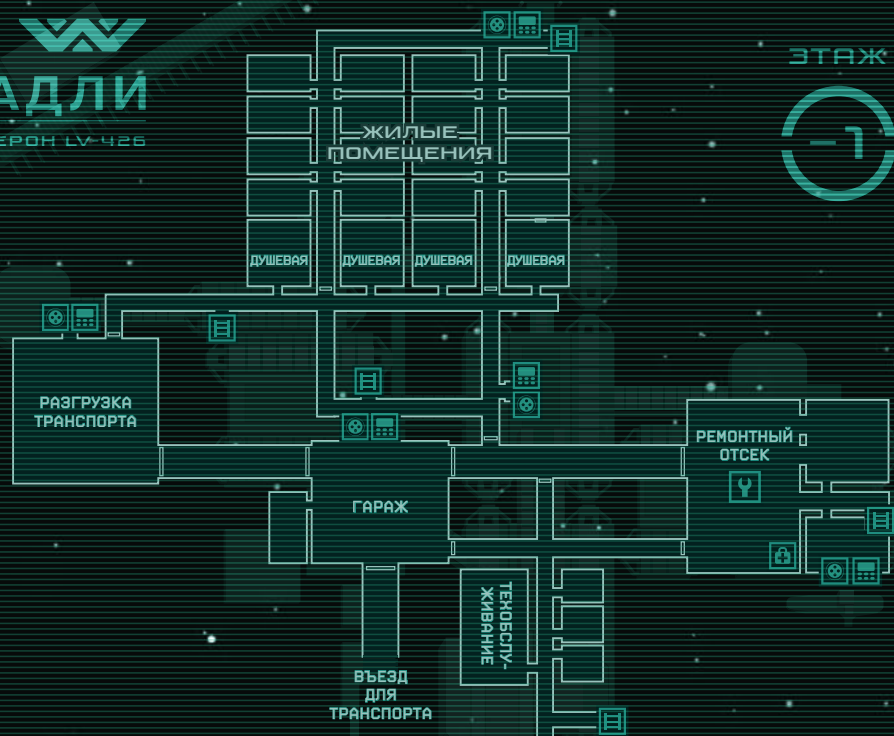
НАДЕЖДА ХАДЛИ

ПЛАНЕТАРНАЯ КОЛОНИЯ — АХЕРОН LV-426

5×5 МЕТРОВ

ЭТАЖ

-1



ОБЛАСТИ

В этом разделе описаны точки и помещения, важные для сценария. Все они отмечены на картах выше. Здесь не упомянуты некоторые области вроде центра управления полётами или атмосферных процессоров, потому что в этом сюжете у героев не будет причин посещать эти места.

БЛОК А

А1 — СЛУЖЕБНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ. В служебных помещениях всегда было полно народу. Никто не убирает за собой, поэтому всё заставлено кофейными чашками, а урны переполнены. Возле северного шлюза прячется **НЕАКТИВНЫЙ** трутень.

А1 — ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ. Просторные семейные квартиры. Здесь шумно: наверху гудят трубы кондиционеров и отопительной системы. Трубы отопления лопнули: оттуда хлещет кипяток. Тут царит адская баня, под ногами хлюпают мокрые ковры (–1 к проверкам **ПРОВОРСТВА** при скрытном передвижении).

ЗАПАДНЫЙ ШЛЮЗ

Здесь, вдали от основной базы, стоит тишина — слышны только завывания ветра да приглушённый гул далёких механизмов. Это крупная комната с металлическими скамьями и шкафчиками из проволочной сетки. Тусклый свет освещает это пыльное, заброшенное место.

БЛОК В

В1 — СЛУЖЕБНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ. Здесь находятся служебные помещения, где сейчас царит разруха.

В2 — КОМНАТЫ КОМАНДНОГО СОСТАВА. На верхнем уровне центрального блока Надежды Хадли располагаются служебные помещения, оперативный отдел штаба и оружейный склад. Доступ в блок закрыт для всех, кроме командного состава, но успешная проверка **ИНФОРМАТИКИ** с модификатором –2 открывает персонажам двери. Здесь прячется **НЕАКТИВНЫЙ** разведчик ксеноморфов.

Оружейный склад находится в оперативном штабе, в юго-западном углу помещения, на стенах которого висят многочисленные списки и графики. Дверь арсенала очень прочна (класс защиты 4; чтобы сломать её, нужно нанести 12 пунктов урона). Ключи к оружейной есть только у администрации и сотрудников охраны — и все эти люди куда-то пропали. В оружейной остались только помповый дробовик «Армат» модели 37A2 12-го калибра и револьвер «Магнум 357». У каждого ствола — по две обоймы.

БЛОК С

С1 — КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ. Место, где корпоративные служащие ведут свои дела. В вентиляционных шахтах прячется **НЕАКТИВНЫЙ** лицехват. Если кто-нибудь из персонажей войдёт в эту зону, монстр станет **АКТИВНЫМ** и начнёт преследовать группу.

С2 — ОФИСЫ КОРПОРАЦИИ. Все офисы корпорации «Вейланд-Ютани» находятся здесь, на верхнем этаже. Тут в стенах даже есть окна, из которых открывается вид на мрачную лунную поверхность. В северо-восточном углу блока — кабинет руководителя Эла Симпсона, хотя в последнее время здесь правил не Симпсон, а Миранда Рейнольдс. Если герои войдут в офис, то найдут Рейнольдс, сидящую на стуле спиной к двери. Она не двигается, голова опущена на грудь. Со спины кажется, будто она спит. Небольшая вентиляционная решётка наверху выбита, а вентиляционное отверстие выглядит так, будто из него выползло нечто огромное, что едва протиснулось в дыру.

На шее Рейнольдс на шнурке с названием корпорации «Вейланд-Ютани» висит карта-ключ. Сама Рейнольдс мертва — с ней расправился трутень. Её лицо и шея превратились в кровавое месиво (все персонажи, которые её увидели, получают 1 пункт к **УРОВНЮ СТРЕССА**). Если герои снимают карту с шеи и стирают с неё запёкшуюся кровь (+1 к **УРОВНЮ СТРЕССА**), они понимают, что ключ повреждён.

На столе, заляпанном кровью Рейнольдс, лежит маленький коммуникатор связи с доктором Комиски. Лампочка на нём мигает. С тех пор как Комиски очнулась в запертой лаборатории, она отчаянно пытается связаться с Рейнольдс в надежде, что та ей поможет. Если персонажи выйдут на связь, то могут поговорить с ней — доктор находится в блоке E2. Комиски в шоке, её речь нечёткая и отстранённая. Она просит о помощи (см. описание блока E2 на следующей странице).

Если персонажи задержатся здесь, то ксеноморф, убивший Миранду, вернётся, чтобы забрать её тело на сырьё для улья.

БЛОК D

D1 и D2 — КОМНАТЫ ОТДЫХА И СЕМЕЙНОГО ДОСУГА. Блок D весь целиком отдан под учебные и игровые комнаты, спортзал, комнаты отдыха и конференц-зал, прозванный ратушей. Сейчас здесь никого нет.

В ПОИСКАХ СНАРЯЖЕНИЯ

Если персонажи захотят поискать снаряжение, им потребуется дополнительный ход, чтобы обыскать одно помещение (область). Чтобы отыскать что-нибудь, нужно пройти проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** — это должен делать только один персонаж, но остальные могут прийти на помощь. При успехе нужно бросить кубик и свериться с таблицей ниже. Каждую область можно обыскать лишь единожды.

2d6 НАЙДЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

2	Револьвер «Магнум 357» (без обоймы)
3	Пожарный топорик (без модификаторов, показатель урона 2)
4	Огнетушитель
5	Резак (запас электроэнергии d3)
6	Тяжёлый инструмент (качество +1, показатель урона 1)
7	Пачка сигарет
8	Аптечка
9	Батарея (запас электроэнергии d3)
10	D3 рабочих комбинезона (класс защиты 3)
11	Датчик движения (запас электроэнергии d3)
12	Огнемёт

БЛОК Е

Е1 — лаборатории и бойлерная: на восточной стороне блока располагаются геологические лаборатории, где шло наблюдение за терраформированием LV-426. На западной стороне находится машинное отделение колонии, прозванное бойлерной. В северо-восточном углу — помещения отдела исследований, сейчас они пустуют. Неподальку от южного шлюза рыщет **НЕАКТИВНЫЙ** трутень.

Не так давно в геологических лабораториях начали изучать ксеноморфов. К доске припилены остатки частично вскрытого лицехвата. На столе лежит несъеденный пончик. В одном из закрытых шкафов находятся три инопланетных яйца. Они выглядят живыми — и на деле они тоже живые (см. страницу 306). Повсюду разбросаны медицинские контейнеры и сумки с оборудованием, которые можно использовать для переноски яйца. Шкаф легко вскрыть (потребуется всего 2 пункта урона).

Е2 — КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР, МЕДЛАБОРАТОРИИ, МОРГ. Командный центр занимает верхний этаж блока Е. В нём находится командный пост (более известный как штаб), кабинет помощника руководителя Лайдекера, медицинская лаборатория и морг.

МЕДИЦИНСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ состоит из смотровой комнаты и карантинного отсека, который запирается снаружи, но имеет смотровое окошко и переговорное устройство. Здесь царит беспорядок, дверцы пустых шкафов распахнуты настежь: похоже, тут всё перевернули вверх дном, пока отчаянно искали медикаменты.

Доктор Комиски (смотри стр. 376) заперта в карантинном отсеке — дверь в него автоматически заблокировалась, когда база перешла в режим локдауна. Кроме Комиски, персонажи могут разглядеть в помещении мёртвое человеческое тело на смотровом столе, контейнер с живым лицехватом внутри (считается за один предмет в строчке снаряжения) и мёртвого лицехвата на полу.

Доктор Комиски прижимается к смотровому окну, на её щеках видны следы слёз. Она очнулась после нападения лицехвата и знает, что ей осталось недолго. Мёртвый человек на столе — её рук дело. Она дала ему убийственную дозу препаратов, потому что его тоже атаковал лицехват. Но себя она точно так же прикончить не может — не хватает духу. Доктор в ужасе и умоляет персонажей освободить её. После долгих рыданий она согласится помочь им сбежать на челноке. Карта-ключ висит на её шее.

Успокоившись, Комиски рассказывает, что Рейнольдс перехватила передачу от какого-то крупного корпоративного представителя с Земли и решила первой заполучить находку. За этим она собрала команду и прилетела сюда.

Если персонажи спросят её о человеке на столе, она расскажет им, что он, Майкл Дрейперс, мёртв. Она убила его, чтобы спасти от ужасной судьбы. Комиски не станет рассказывать, что на неё тоже напал лицехват, но, если герои успешно пройдут встречную проверку **ВЛИЯНИЯ**, она признает это (у персонажей, которые это услышат, на 1 пункт вырастет **УРОВЕНЬ СТРЕССА**).

Дверь в карантин нельзя открыть изнутри. Отпереть её можно, только пройдя проверку **ИНФОРМАТИКИ**. При провале дверь всё ещё можно выбить, однако она бронированная, её класс защиты равен 6. Чтобы выбить дверь, потребуется 12 пунктов урона, а шум наверняка привлечёт трутней с верхнего этажа. Если герои всё-таки смогут освободить доктора Комиски, то рано или поздно из её тела вырвется грудолом (смотри раздел «События»). Также она покажет героям баллоны с охлаждающей жидкостью, которые её команда использовала, чтобы усыпить яйца на время транспортировки (усыпляет яйцо на d6 ходов).

ШТАБ — это мозговой центр колонии, отсюда начальство следило за её жизнью и безопасностью. Прежде здесь хватало народу, но теперь помещение пустует. По громкой связи слышны лишь помехи, экраны мерцают. Система видеонаблюдения повреждена, но успешная проверка **ИНФОРМАТИКИ** откроет доступ к нескольким камерам. Персонажи увидят страшные сцены, попавшие в объективы камер:

- ▶ Кровавую бойню на подземных этажах — о ней будет написано ниже (+1 к **УРОВНЮ СТРЕССА**).
- ▶ Безлюдный коридор, в дальнем конце что-то шевелится. Приблизив камеру, персонажи увидят окровавленное тело человека. Что-то за кадром медленно утаскивает его прочь (блок А1, служебные помещения).
- ▶ Другая камера, которая показывает южный шлюз в блоке Е1, фиксирует какое-то движение. Персонажи впервые видят ксеноморфа-трутня — и он прямо под ними! Они могут только беспомощно наблюдать за ним. Его безглазая голова запрокидывается вверх, а хвост, похожий на плеть, лениво покачивается в воздухе (+1 к **УРОВНЮ СТРЕССА**).

КАЗИНО ТАННЕНА

Здесь всё блестит и сверкает, как и в любом приличном казино, но за блеском проглядывает предельно утилитарная природа этого места. На верхнем этаже казино есть заброшенный проход, ведущий к блоку E2: он остался ещё со времён основания колонии. Вход в него скрыт в темноте и **ЗАГРОМОЖДЁН** — здесь вполне может спрятаться ксеноморф.

У закрытой двери казино свалено пять мёртвых тел. Если открыть её, они вывалятся наружу одно за другим. У всех, кто это увидит, **УРОВЕНЬ СТРЕССА** вырастет на 1 пункт, а у бедняги, открывшего дверь, — на 2 пункта. Одна из жертв — Мария Хэмминг — всё ещё жива, но без сознания. Она пережила встречу с лицехватом, и вскоре из неё выберется грудолом.

БАР «У БИЛЛИ»

Заведение со стенами, обшитыми деревянными панелями, внизу — бар, наверху — столы и стулья. Попасть сюда можно только с улицы. Внутри заперся колонист Уэс Остерман (смотри стр. 376), а снаружи сидит трутень и пытается проникнуть внутрь. Ксеноморф **НЕАКТИВЕН** по отношению к персонажам. Смотри событие «Крик о помощи».

ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ

ЖИЛАЯ ЗОНА И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ.

Под этажом колонии находится ещё один этаж — цокольный. Это тёмное место, где дурно пахнет. Помещения здесь вызывают приступы клаустрофобии, а потолки служебных тоннелей и отсеков уходят ввысь. Здесь больше не осталось рабочих тягачей. Хотя повсюду валяются запчасти, их недостаточно, чтобы собрать новый транспорт. Тоннель неподалёку от Процессора-1 забаррикадирован приваренным ломом, явно в спешке — правда, неясно, чего хотел добиться этот человек: то ли не пустить что-то внутрь колонии, то ли, наоборот, не выпустить наружу.

Жилая зона — место, где прошла последняя битва ксеноморфов с колонистами. Судя по всему, бойня была страшной. Двери вырваны, потолочные и напольные панели раздроблены или расколоты на куски. Здесь лежит несколько мёртвых тел — их подозрительно мало, куда меньше, чем можно было бы ожидать. Повсюду на стенах и полу пятна крови — они даже не успели высохнуть — и бурые следы от волочения тел. Кислотные лужи всё ещё шипят и наполняют воздух едким смрадом, который смешивается с запахом смерти. От нескольких тлеющих очагов возгорания тянет дымом. Ксеноморфов поблизости не видно, но самой картины побоища достаточно, чтобы **УРОВЕНЬ СТРЕССА** каждого из персонажей вырос на 1 пункт. Если они тщательно исследуют место (и потратят дополнительный ход), то их **УРОВЕНЬ СТРЕССА** вырастет ещё на 1 пункт, но зато они найдут импульсную винтовку M41A, табельный пистолет M4A3 и огнемёт M240. Правда, запасных обойм к ним нет.



ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ ПОЛЁТАМИ

За северной стеной колонии находится центр управления полётами — здание центра, узел связи и посадочная площадка. На цокольном этаже здания есть кладовая и генератор, а на первом — диспетчерская с панорамными окнами. В центре нет электричества, и это никак не исправить.

ЧЕЛНОК «ВЕЙЛАНД-ЮТАНИ». Модифицированный челнок класса «Старкаб» XL от компании «Локмарт» стоит на дальней стороне посадочной площадки. Вмещает до 20 человек. Впрочем, похоже, его надёжно держат зажимы, которые сработали в результате локдауна. Один из них полностью заблокировал люк. Единственный способ попасть в челнок — использовать ключ-карту Комиски. Если навести на челнок датчик движения, то он покажет движение внутри, но сигнал выйдет слишком искажённым, чтобы определить, сколько живых существ там находится.

ПОБЕГ. Когда герои помчатся к шаттлу, ксеноморфы бросятся в погоню (см. событие «Охота», описанное ниже). Закрытые двери, баррикады и героические жертвы только замедлят чудовищ, но не остановят. Если персонажи игроков и веду-

щего всё-таки сбегут — как от ксеноморфов, так и от отчаянных криков своих друзей, которым не так повезло, — и доберутся до челнока, то внутри их будет ждать неприятный сюрприз.

Люди Миранды трудились как пчёлки, собирая яйца ксеноморфов и стаскивая их в челнок. К несчастью, охлаждающая жидкость, которую они нанесли на овоморфов (смотри стр. 382), испарилась быстрее, чем ожидалось. Твари внутри яиц пробудились, зашевелились и вскоре перешли к действиям. Часть команды сумела выбраться и захлопнуть за собой люк — оставив своих коллег на растерзание чудовищам. Теперь челнок кишит лицехватами, которым не досталось носителя. Когда люк откроется, они ринутся в бой. Каждого беглеца — как персонажа ведущего, так и героя — атакует лицехват (смотри стр. 308).

Если хоть один из героев переживёт эту атаку, он может поднять челнок в воздух и улететь. На этом сценарий заканчивается: время переходить к «Эпилогу». Однако окончательная судьба персонажей останется покрыта мраком тайны. Никто не знает, что случилось с героями после того, как они улетели с LV-426. Никаких записей о них нигде не сохранилось.

СОБЫТИЯ

Чтобы оживить историю и заставить игроков как следует понервничать, в игру можно ввести несколько событий, каждое из которых описано ниже. Они не обязательно должны происходить

в представленном порядке — именно ты решаешь, в какой момент их вводить и вводить ли вообще. Воспринимай их как своеобразный драматический туз в рукаве и пользуйся по своему усмотрению.

КРИК О ПОМОЩИ. В мёртвой тишине внезапно раздаётся сигнал из терминала внутренней связи. От неожиданности герои аж подскакивают на месте. Это колонист Уэс Остерман, он заперт в баре «У Билли». Уэс продолжит звонить, пока герои не ответят, а когда они отзовутся, начнёт умолять о помощи. Если персонажи всё-таки проигнорируют вызов, шум привлечёт любого ксеноморфа, который находится в одной с ними области, — все такие противники станут **активными**.

Остерман запер дверь, но что-то до сих пор пытается проникнуть внутрь. На фоне персонажи слышат глухие удары — нечто размеренно бьётся в двери бара. Если они решат помочь Уэсу, то обнаружат, что сквозь двери первого этажа в бар пытается вломиться трутень ксеноморфов. Он рад новой добыче, которая сама пришла ему в лапы. Если герои затянут с принятием решения, то услышат, как дверь в бар наконец распахива-

ется, а визг ксеноморфа смешивается с воплями Остермана, которого тащат в улей (**УРОВЕНЬ СТРЕССА** героев вырастает на 1 пункт).

РОЖДЕНИЕ. Если герои спасут доктора Комиски или Марию Хемминг, то рано или поздно из заражённых выберутся грудоломы (смотри стр. 309). Скорее всего, персонажи игроков увидят такое впервые, а потому должны будут немедленно пройти проверку паники.

ОХОТА. Герои ни на минуту не должны почувствовать себя в безопасности. Если они слишком долго стоят на одном месте или начинают успокаиваться, из ближайшего улья тут же приходит один или несколько **активных** трутней или разведчиков и начинает их преследовать. Единственный способ выжить в «Последнем дне Надежды» — это запустить челнок и улететь на нём прочь. ■

ЭПИЛОГ

ПУНКТЫ СЮЖЕТА И ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Игра закончилась — а это значит, что пришло время оценить, как каждый из игроков справлялся с личной целью своего персонажа: какие шаги герой предпринимал, чем пожертвовал и к чему стремился. Все, кто хорошо справился со своей задачей, получают по 1 пункту сюжета. Теперь игроки могут раскрыть личные цели своих персонажей, если захотят, а затем обсудить игру.

Пункты сюжета принадлежат игрокам, а не персонажам, поэтому те могут сохранить их, чтобы воспользоваться в следующем сценарии, если захотят. Обратите внимание: ни один из игроков не может накопить больше трёх пунктов сюжета.

КОНЕЦ СВЯЗИ

Игра должна закончиться последним сообщением от лица одного из выживших героев — если, конечно, кто-то из них вообще выжил. Игрок, который сыграл этого персонажа, может просто зачитать текст вслух. Однако если он хочет, то послание можно изменить в соответствии с тем, что случилось во время игры.

Это последнее сообщение из Надежды Хадли. Докладывает [имя персонажа]. Колония наводнена чудовищами. Из 158 человек выжило только [число]. Остальные... страшно и подумать, что с ними случилось. Надеюсь, они умерли быстро... Хотя вряд ли... Если вы получили это сообщение, не пытайтесь спасти их. Держитесь подальше от колонии и свяжитесь с морской пехотой. Только они справятся с этими тварями. [Имя персонажа], конец связи.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

А.Р.О.Л.Л.О. 132
 «Автодок» 138
 Автоматический огонь 96
 Авторитет (достоинство) 75
 Активный противник 85
 Андроиды 29, 113
 «Анесидора», корабль-сборщик 182
 «Анкорпойнт», станция 158
 Аренда корабля 170
 «Аркеон», станция 159
 Аскет (достоинство) 78
 Атаки исподтишка 90
 Атмосфера (планета) 334

Б

Бао Сау, сектор 260
 Бег 89
 Бегун (ксеноморф) 307, 310
 Без жалости (достоинство) 78
 Берсерк (достоинство) 74
 «Бизон» СМ-88G, модель грузового судна 183
 «Бизон» СМ-88Н, модель тягача 184
 Бишоп, Майкл 240
 Ближний бой 91
 Ближний бой (навык) 66
 Ближняя дистанция 83
 Болезнь 111
 Борн, Мэллори 369
 Бородино, сектор 262
 Бортинженер (корабль) 188
 Бортовой комплекс обороны (корабль) 176
 Бортстрелок (корабль) 190
 Бронетранспортёр серии М570 144
 Броня 98
 Броня (космическое сражение) 199
 Броня (снаряжение) 130
 Броня (транспорт) 116
 Бугай (достоинство) 78
 Бунтарь (достоинство) 78
 Бывалый (достоинство) 76
 Быстрая перезарядка (достоинство) 78
 Быстрая реакция (достоинство) 78
 Быстрое выхватывание (достоинство) 78
 Быстрые действия 87
 Быстрый выстрел (достоинство) 78

В

Вакуум 107
 Валюты 163
 Вездеход «Вейланд» NR-9 143
 Вейланд, Питер 14

«Вейланд-Ютани» 238
 Весельчак (достоинство) 74
 Взрывная декомпрессия 107
 Взрывы 109
 Виды профессий 164
 Винтовки 123
 Вирулентность 111
 Влияние (навык) 70
 Внешнее Кольцо 154, 261
 Внешняя Вуаль 154, 253
 Внутренние модули 172
 Внутренние системы 154, 250
 Военно-полевой хирург (достоинство) 75
 Военные миссии (кампания) 347
 Воздушный гирокар 145
 Воин (ксеноморф) 312
 Вооружение (корабль) 178
 Восстановление 101
 Всё будет хорошо (достоинство) 75
 Встречи (кампания) 351
 Встречные проверки 64
 Второе дыхание (достоинство) 79
 Вход в атмосферу 169
 Выживание (навык) 70
 Выносливость (навык) 65
 Вытесняющие двигатели 152

Г

«Герой против героя» 32, 215
 Голод (состояние) 106
 Грозный вид (достоинство) 78
 Грудолом 307
 Грузоперевозки (кампания) 344

Д

D3 22
 D66 22
 «Дайхотай», трактор 142
 Дальний предел 154
 Дальняя дистанция 83
 Датчики движения 86
 Действия 86
 Деньги 163
 Деструктивное неврологическое расстройство 152
 Дистанционный бой 94
 Дистанционный бой (навык) 67
 Дистанция 83
 Дистанция (космическое сражение) 191
 Добивание 99
 Достоинства 73
 Доходчивые приказы (достоинство) 75

Е

Еда 141

Ж

Жажда (состояние) 106
 Жетоны 86
 Животные 325

З

Забота о себе (достоинство) 76
 «Завет», корабль 15
 Задания 343
 Заначка (достоинство) 78
 Запасы 34
 Запчасти (корабль) 202
 Засада 90
 Захват 93
 Защита 92
 Звёздная система (создание) 332
 Звероловы 239
 Здоровье 30
 Здоровый сон (достоинство) 78
 Здоровяк (достоинство) 76
 Земля 249

И

Игральные кости 22
 Империя Трёх Миров 11, 225
 Импульсная винтовка 123
 Инженерная фаза (космическое сражение) 198
 Инициатива 87
 Инструменты 137
 Интенсивность пламени 108
 Информатика (навык) 69
 Исследование (достоинство) 77

К

Казино Таннена 383
 Как на собаке (достоинство) 78
 Как свои пять пальцев (достоинство) 75
 Кампания 19, 219
 Капитан (корабль) 190
 Карта космического сражения 190
 Кинематографический сценарий 19, 217
 Кислотные брызги 303
 Классы кораблей 168
 Ключевая характеристика 28
 Колода карт 22
 Колониальная морская пехота Соединённых Штатов 167, 229
 Колониальные маршалы 167
 Колониальные морпехи 16
 Колониальные морпехи (кампания) 330
 Колониальный маршал (род занятий) 38
 Колониальный морпех (род занятий) 40
 Колонисты Фронтيرا (кампания) 331

Командир (род занятий) 42
 Комиски, Теодора 376
 «Конестога», класс фрегата 188
 Корабельные орудия 178
 «Корвус» CM-90S, модель
 корабля-сборщика 182
 Королева (ксеноморф) 314
 Космические дальнбойщики
 (кампания) 329
 Космические ужасы 20, 210
 Космическое сражение 190
 Крепкий орешек
 (достоинство) 78
 Крушитель (ксеноморф) 314
 Ксеноморф ХХ121 299
 Ксеноморфы 292
 Ксеноморфы (в сражении) 114
 Кубик стресса 22, 103

Л

LV-223 276
 LV-426 277
 Лазеры ближнего действия 178
 «Ласаль Бионейшнл» 241
 Лёгкие предметы 34
 Лекарственные препараты 139
 Летательные аппараты 117
 Лидерство (навык) 71
 Лихач (достоинство) 75
 Лицехват 304
 Личная цель 31, 215
 Ловкость (характеристика) 27
 Луна 250
 Лучевая пушка 178
 Львиные черви (существа) 322

М

MU/TH/UR 132
 Маквир, Дженис 374, 375, 376
 Маленькие предметы 34
 Манёвренность 116
 Марс 250
 Маточное молочко
 (ксеноморф) 315
 «Мать» 18, 206
 Медик (род занятий) 44
 Медицинское оборудование 138
 Медкапсула Полинга 138
 Медпомощь (навык) 71
 Межзвёздная торговая
 комиссия 236
 Могучий удар (достоинство) 78
 Модификатор 62
 Молотильщик (существо) 320
 Морозов, Сергей 369
 Морская пехота 229

Н

Надежда Хадли 372
 На пределе возможностей
 (достоинство) 74
 «Нарцисс», челнок 185
 Наблюдательность (навык) 68
 Навыки 57
 Награды 219

Нагрузка 34
 Накопители данных 133
 Наличность 163
 Напитки 141
 Настороже (достоинство) 79
 Научно-фантастический
 боевик 20, 211
 Научный интерес
 (достоинство) 77
 Неактивный противник 85
 Небоееспособность
 (сражение) 98
 Невидимка (достоинство) 76
 Независимые Колонии
 Внутренних Систем 11, 234
 Незначительные
 повреждения 199
 Неоморф 295
 Нероид, сектор 255
 «Новгород», станция 360
 Новый Эдем, сектор 251
 «Ностромо», тягач 15, 184
 Нулевая дистанция 83

О

Области (сражение) 82
 Обнаружение 85
 Обнаружение
 (космическая битва) 192
 Оборонные меры 198
 Овоморф 302
 Огневая фаза
 (космическая битва) 198
 Огнемёт 127
 Огонь 108
 Оклады 164
 Операционные системы 132
 Опытный бортмеханик
 (достоинство) 79
 Опытный бортстрелок
 (достоинство) 79
 Опытный капитан
 (достоинство) 79
 Орбитальные мины 178
 Органы правопорядка 167
 Оружие (личное) 120
 Оружие ближнего боя 129
 Основной кубик 22
 Основные компоненты
 корабля 172
 Особенность (планета) 337
 Особые атаки
 (ксеноморфы) 293
 Остерман, Уэс 376
 Отака, Джонатон 369
 Отключение транспондера
 (космическое сражение) 192
 Отступление (сражение) 93
 Отталкивание (сражение) 93

П

Падение с высоты 108
 Паника 104
 Патроны 96
 Перегрузка реактора
 (космическое сражение) 198

Перемещение
 (космическое сражение) 195
 Перемещение (сражение) 89
 Переохлаждение (состояние) 110
 Переутомление (состояние) 106
 Персонаж игрока 18
 Персонажи ведущего 216
 Персонажи ведущего
 (готовые) 356
 Персонажи ведущего
 (навыки) 62
 Пилот (корабль) 190
 Пилот (род занятий) 46
 Пилотажная фаза
 (космическое сражение) 195
 Пилотирование (навык) 67
 Пистолеты 121
 Повреждения (корабль) 199
 Повреждения (транспорт) 116
 Погрузчик 130
 Показатель субсветовых
 двигателей 172
 Ползком (сражение) 89
 Полномочия (достоинство) 74
 Полный вперёд
 (достоинство) 75
 Помощь (проверки) 63
 Предельная дистанция 83
 Представитель компании
 (род занятий) 48
 Преторианец (ксеноморф) 314
 Привычка к невесомости
 (достоинство) 79
 Привычка к открытому космосу
 (достоинство) 79
 Привычное оружие
 (достоинство) 79
 Принципы игры 208
 Прицельный выстрел
 (сражение) 94
 Приятель 31
 Провал 59
 Проверка выносливости 99
 Проверка паники 104
 Проворство (навык) 66
 «Прометей», исследовательский
 корабль 14
 Прочность (корабль) 172
 Прочность (транспорт) 116
 Психолог (достоинство) 79
 Психологическая травма 101, 104
 Пулемётчик (достоинство) 79
 Пункты опыта 35
 Пункты сюжета 31, 61

Р

Работяга (род занятий) 50
 «Рабочий Джо», синтетик 245
 Рабочий (ксеноморф) 312
 Радиация 112
 Разведчик (ксеноморф) 310
 Развлечения 165
 Размер (планета) 333
 Ракетная установка 178
 Раунды 83
 Ребёнок (род занятий) 52
 Религии 166

Рельсотрон 178
Ремонт (корабль) 202
Ремонт (транспорт) 117
Ресурсы 34
Ретрофутуризм 212
Рискованные проверки 60
Ровное дыхание
(достоинство) 79
Род занятий 27
Рой (существа) 318
Рычаги влияния 71

С

Свенсон, Алисия 369
Сверхсветовая скорость,
показатель 169, 172
Сверхсветовые
путешествия 152
Сектор 117 281
Сектор 3847 254
Сектор обстрела 97
Сенсорная фаза
(космическое сражение) 193
Сенсорные дроны 178
Сенсорные обманки 178
Серьёзные повреждения 199
Сигг, Сонни 375
«Сигсон» 243
Сила духа (достоинство) 76
Синглтон, Ханна 375
Синтетики 113
Скафандр 130
Скорость (ксеноморфы) 114, 293
Скорость (транспорт) 202
Скорость сближения 191
Скрытное передвижение 85
Скрытность (достоинство) 79
Следователь (достоинство) 74
Сложность (проверки) 63
Служебное положение
(достоинство) 76
Смекалка (характеристика) 27
Смены 83
Смерть 99
Смотровые приборы 136
Снизить заметность 192
Сновидцы 165
Снятие стресса 104
Совместные проверки 62
Соединённые Америки 11, 228
Создатели (существа) 286
Солдат (ксеноморф) 312
Солнечный сектор 249
Соперник 31
Сострадание
(достоинство) 75
Союз Прогрессивных
Народов 11, 231
Спасательные капсулы 175
Средняя дистанция 83
Средства массовой
информации 165
Средства связи 164
Сталкер (ксеноморф) 310
Стальные нервы
(достоинство) 79
Стандартные действия 87

«Стар Клиппер» CYG-NS3, модель
транспортного судна 184
«Старкаб», класс челнока 185
Стоик (достоинство) 79
Структурный урон (космическое
сражение) 199
«Сулако», военный фрегат 188
Сценарные схемы 328

Т

Тактические ядерные
боеголовки 178
Талисман 33
Танакийские скорпиониды
(существа) 324
Тартар, сектор 264
Телосложение
(характеристика) 27
Телохранитель (достоинство) 79
Температура (планета) 335
Темы 210
Терраформирование 160
Техобслуживание (корабль) 181
Травмы 99
Травмы (ксеноморфы) 292
Транспондеры 192
Транспорт в сражениях 115
Транспортные оружейные
системы 149
Транспортные средства
(снаряжение) 142
Трутень (ксеноморф) 310
Трюки (навыки) 64
Тяжёлая техника (навык) 64
Тяжёлое оружие 127
Тяжёлые предметы 34

У

Убийца (достоинство) 79
«У Билди», бар 383
Увёртливость (достоинство) 79
Удушье 109
Уклонение (достоинство) 76
Укрытие (сражение) 96
Улей (ксеноморфы) 317
Уровень стресса 61, 103
Урон 98
Урон (оружие) 120
Усмиритель (достоинство) 74
Усовершенствования
(корабль) 180
Утопление 110
Учёный (род занятий) 54

Ф

Фиорина 161 256
Фронтир 154, 268

Х

Характеристики 27
Хирш, Морган 374
Хитрость (достоинство) 76
Ходы 83
Холройд 376

Ч

Часовой (ксеноморф) 312
Чудеса мироздания 20, 211

Ш

Шансы на успех 59
«Шайенн» UD-4L,
класс челнока 146
Штурман-оператор
(корабль) 190
Шустрый (достоинство) 76

Э

Эврика (достоинство) 77
Экспедиции (кампания) 350
Электронное оборудование 134
Эмпатия (характеристика) 27

Я

Я здесь главный
(достоинство) 76